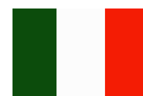
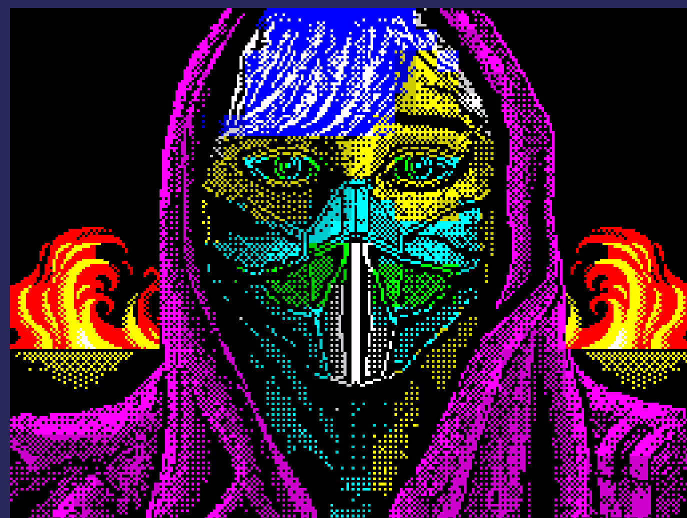
Al's SPECTRUM Annual 2021



Spec-Art



Andy Green - Back To The Future - Leonardo da Vinci



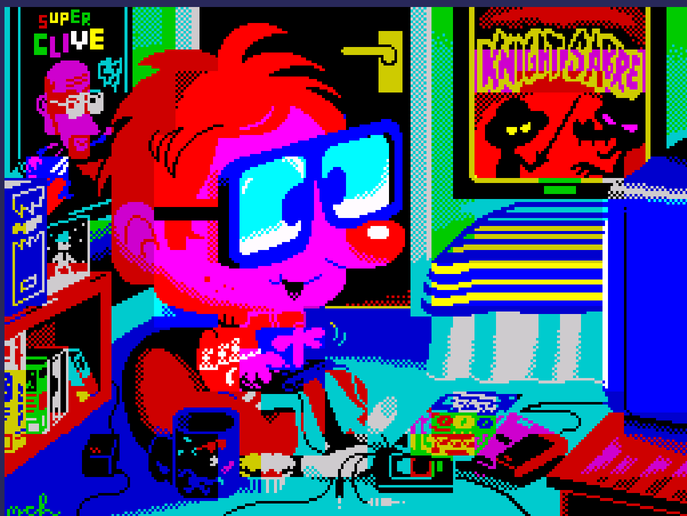
Blogerator - Too late...



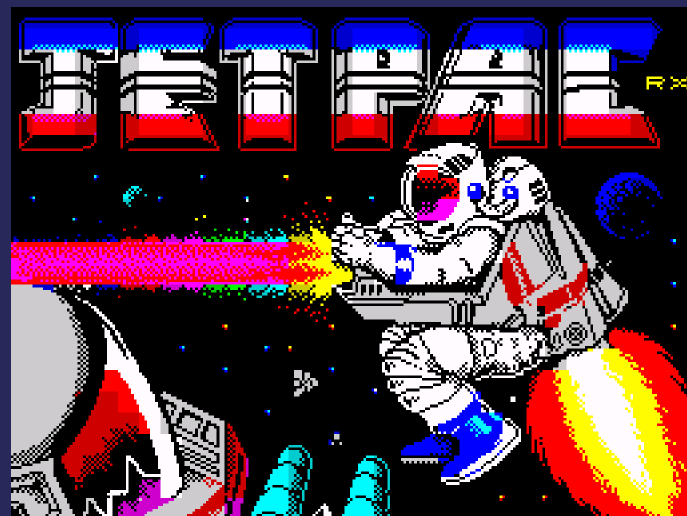
Trixs - Spy



Shuran33 - In The Red Towel



MCH - ZXmas



Craig Howard - Jetpac RX

Editoriale



Il 2020 è stato un anno difficile per tutti, a causa della pandemia globale da Covid-19, che ha inciso drammaticamente sulla vita della popolazione mondiale. Pur essendo anch'essi coinvolti in quest'evento, gli appassionati di Spectrum hanno potuto almeno consolarsi con la scena dedicata al loro computer preferito, scena che ha continuato a essere in grande fermento, ancora più del 2019. Perciò, a maggior ragione dopo l'accoglienza positiva di quello 2020, anche per il 2021 ho deciso di realizzare e pubblicare un Annuario.

L'intenzione è sempre, per prima cosa, quella di presentare una mia personale selezione di giochi tra tutti quelli usciti per lo Spectrum durante l'anno, ognuno recensito con un sintetico giudizio critico. Un po' come una "guida Michelin", dove tutti i titoli menzionati sono consigliati, ma tra di essi si differenziano per aspetti tecnici, giocabilità, profondità, inventiva e via dicendo. Mettere insieme questa "antologia" per l'Annuario 2021 è stato ancor più impegnativo, perché la quantità e la qualità delle uscite sono state tali da imporre una scelta ardua. Pertanto è stato inevitabile far salire il numero dei titoli da includere. Da qui anche il numero di pagine notevolmente aumentato – 52 contro 32 – rispetto all'Annuario precedente.

Ma il 2020 per la scena Spectrum è stato anche l'anno della definitiva affermazione del Next. Sono stati consegnati gli esemplari completi e una seconda campagna su Kickstarter, condotta in un tempo più breve della prima, è riuscita a raccogliere quasi due milioni di sterline da più di 5.000 sostenitori. Sono numeri che difficilmente si sarebbero potuti immaginare per un progetto così "di nicchia". Stanno cominciando a comparire i primi giochi pensati a partire dalle potenzialità di cui lo Spectrum del XXI secolo dispone, e solo il tempo potrà dire fin dove si arriverà.

L'Annuario prosegue con un articolo sul progetto *Power Up! Action Pack*, una raccolta di giochi distribuita su cartuccia Dandanator, e un'intervista a Jose Rodriguez, noto anche come Boriel, creatore dello ZX Basic che sta raccogliendo sempre più consensi tra gli sviluppatori.

Come quello precedente, l'Annuario termina con un "dietro le quinte" dei miei ultimi giochi, in questo caso *Funky Fungus Reloaded* e *Ad Lunam Plus*, e con le anticipazioni sui miei progetti per il 2021.

Sommario

RECENSIONI

SPECIALI

Si ringrazia Jose Rodriguez.

Pubblicato in formato digitale il 5 febbraio 2021.

www.alessandrogrussu.it

PUNTEGGI DELLE RECENSIONI

★ **DA PROVARE:** tenetelo in considerazione.

★★ **DA GIOCARE:** cominciate, e se vi piace, continuate pure.

★★★ **DA NON PERDERE:** date la priorità a questi giochi.

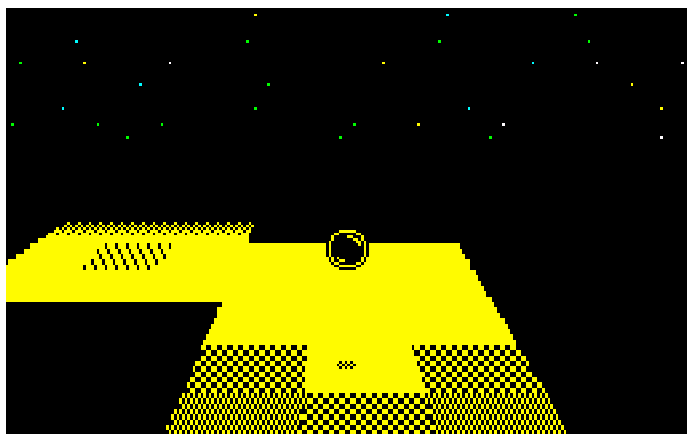
★★★★ **CAPOLAVORO:** il meglio che si possa desiderare.



GIOCO DELL'ANNO: il più notevole tra i titoli usciti nel corso dell'anno. Essenziale!

COSMIC PAYBACK ★★★★
John Connolly
Lingua: inglese

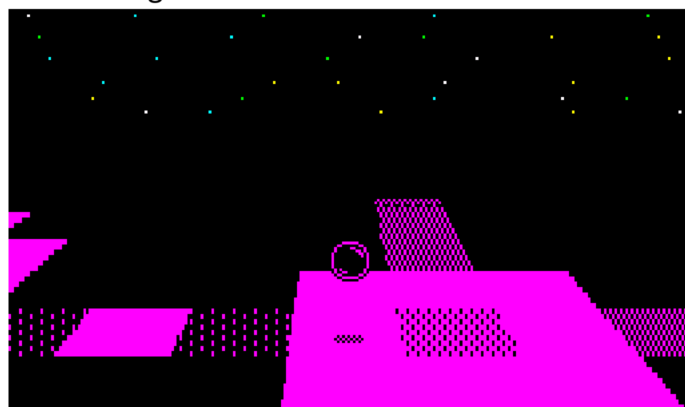
Terra, anno 2562. Un'invasione aliena ha privato il pianeta di tutte le sue riserve auree, mettendo in ginocchio non solo l'economia ma anche la produzione di dispositivi elettronici. Per far fronte al problema viene assemblato in fretta un modulo di ricerca diretto verso Amaltea, un satellite di Giove, dove si trova una grande quantità d'oro. Il modulo è concepito come una sfera capace di assorbire i depositi del prezioso metallo rimbalzandoci sopra. Dovremo quindi guidarlo lungo quindici zone di complessità crescente allo scopo di recuperare l'oro a beneficio di tutta l'umanità.



La premessa è solo un pretesto per introdurre *Cosmic Payback*, un gioco dove in effetti non abbiamo a che fare né con metalli né con miniere, bensì con un paesaggio a tre dimensioni composto da quadrati di diverso aspetto, che scorre fluidamente sotto i nostri occhi mentre controlliamo una sfera che rimbalza incessantemente. Nel contempo, stiamo attenti a non finire oltre i limiti dell'area di gioco, né su un tipo di quadrati che ci fa perdere una vita se li tocchiamo. Lungo il cammino, il nostro compito sarà quello di raccogliere tutti i quadrati di "oro" – indicati da uno schema a scacchi lampeggianti – sparsi per ciascun livello, per poi raggiungere l'uscita. Incontriamo poi teletrasportatori, piattaforme mobili, interruttori per rendere transitabili dei passaggi altrimenti impassabili, superfici che scompaiono quando ci rimbalziamo sopra, e altro ancora. I primi livelli sono piuttosto lineari, ma ben presto si fanno sempre più vasti e complessi, e di conseguenza portare a termine la nostra missione diventa sempre più difficile. Per fortuna, possiamo ricominciare da un livello già raggiunto attraverso un codice identificativo. Esiste pure una modalità "arcade", senza limiti di vite, ma che non dà punteggio.

Cosmic Payback ricorda molto da vicino titoli storici come *Trailblazer* e *Impossaball*, in cui si controlla una palla rimbalzante in uno spazio a scorrimento tridimensionale, con la non trascurabile differenza che qui lo scenario scorre in otto direzioni, non soltanto in senso orizzontale o verticale. La realizzazione tecnica è ineccepibile: lo scenario si muove senza intoppi (da notare soprattutto la transizione da una parte all'altra quando viene azionato il teletrasporto) e il controllo inerziale della sfera è molto preciso. Piacevoli musiche accompagnano l'azione se giochiamo sui modelli a 128K.

Come gioco in sé, poi, è tanto immediato da cominciare quanto difficile da abbandonare; la crescente complessità dei livelli spinge il giocatore a tentare e ritentare, finché non si arriva all'agognata meta. *Cosmic Payback* può facilmente essere scambiato per l'opera di qualche maestro del passato particolarmente fuori dagli schemi – il nome che mi viene più volte alla mente è quello di Pete Cooke – ed invece è, fatto davvero sorprendente per chi scrive, opera di un giovane di 18 anni che ha imparato a programmare in Assembly Z80 per diletto. Oltre ad essere un pregevole gioco in sé, è anche una ventata d'aria fresca in un panorama, quello delle produzioni "casalinghe" per lo Spectrum, che troppo spesso tende a riproporre le solite due-tre formule di base. Senza dubbio uno dei migliori titoli in assoluto degli ultimi anni.



YOYO'S GREAT ADVENTURE ★★

Rafal Miazga
Lingua: inglese

Il prolifico autore polacco Rafal Miazga ci presenta una nuova avventura dinamica, genere in cui si è già cimentato in passato *(Skyscraper Of Doom, Streets Of Doom)*, strutturata questa volta come un clone del venerabile *Dizzy*. L'antefatto non è niente di particolare: Yoyo, uno strano essere tondeggiante, viene colpito da un fulmine che improvvisamente lo sposta dal proprio mondo dove tutti sono allegri e felici alla Polonia precristiana. Dovrà quindi risolvere diversi enigmi allo scopo di tornare nella propria dimensione.

L'ambientazione è l'aspetto più interessante di *Yoyo*. Rafal ha popolato il mondo di gioco di personaggi ispirati ai miti e alle leggende del suo paese, non mancando di fornire dei rimandi a Wikipedia e altri siti web per coloro i quali volessero saperne di più. Per il resto *Yoyo* si lascia giocare senza troppa difficoltà: gli enigmi sono abbastanza ovvi e non ci sono molte occasioni di perdere delle vite. Personalmente avrei preferito poter parlare più di una sola volta con i personaggi dopo che essi forniscono i dettagli su ciò che si deve fare o cercare, perché a volte capita di confondersi in mezzo ai vari compiti da svolgere ed un promemoria non farebbe male. Il fatto poi che si debba riprendere il gioco dalla prima locazione tutte le volte che Yoyo perde una delle sue vite è un po' fastidioso.

Dal punto di vista tecnico, il gioco presenta una grafica colorata ma piuttosto schematica; sul 128K si può udire una simpatica melodia che accompagna l'azione di gioco, per il resto il sonoro è poco presente.

In definitiva, *Yoyo* è un buon *Dizzy* senza Dizzy, caratterizzato da un contesto sicuramente originale e che piacerà senz'altro a tutti i fan del genere, mentre per gli altri potrebbe essere, vista la sua non elevata difficoltà, una buona introduzione.



RUSSIAN RAILWAY MAGNATE ★★

Andrew771 [Andrej Sharin]
Lingue: inglese, russo

I titoli strategico-gestionali non sono molto popolari tra i giocatori "retro". Da un lato, viviamo in un'era dominata dalla gratificazione istantanea, dove lo spazio d'attenzione medio è breve e non si è molto disposti a "faticare" per ottenere qualcosa. Dall'altro, la maggior parte del mondo "retro" è (presumibilmente) costituita da individui che si devono dividere tra lavoro, famiglia ecc. per cui non hanno molto tempo da dedicare ai videogiochi, specie a quelli che richiedono impegno, costanza, pianificazione, processi decisionali. Pertanto la stragrande maggioranza dei nuovi titoli sono arcade

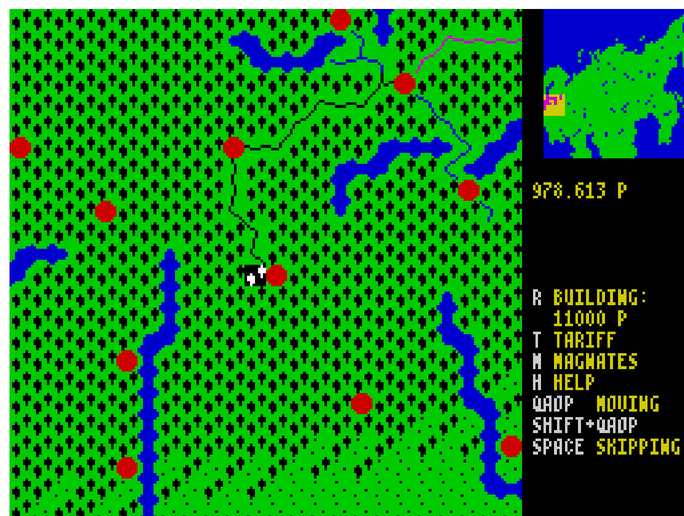


veloci e immediati (spesso anche di rapida soluzione), e per chi desidera qualcosa di più profondo, non c'è molto da scegliere. Per fortuna, *Russian Railway Magnate* consente di colmare questa lacuna.

Il giocatore impersona un magnate delle ferrovie in competizione con altri due, guidati dal computer. Possiamo scegliere tra nove figure della storia del trasporto ferroviario in Russia provenienti da epoche diverse, che vanno dai primi dell'Ottocento ai giorni nostri. L'obiettivo è connettere più città possibile alla propria rete ferroviaria ed impedire agli altri di fare lo stesso, cercando di assumere una posizione di monopolio.

L'azione si svolge a turni su di una grande mappa scorrevole della Russia, dove sono rappresentate schematicamente città, linee ferroviarie, foreste e fiumi.

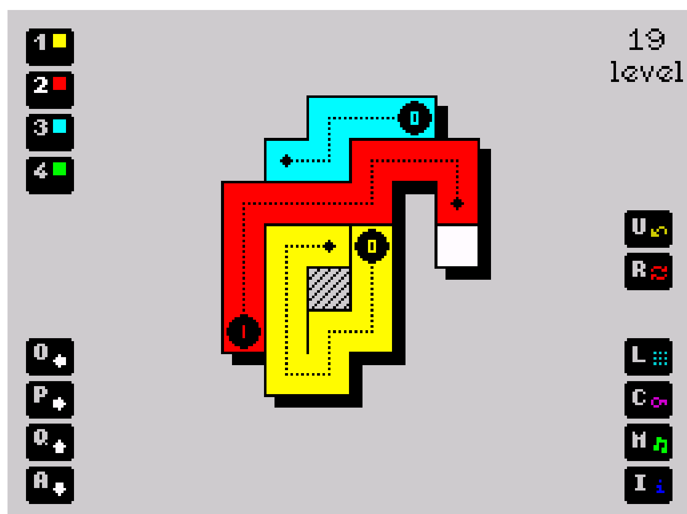
Ad ogni turno si piazza un tratto di ferrovia, sempre partendo da uno già esistente, o da una città connessa alla nostra rete. Infatti, costruire e mantenere una rete costa molto, e per guadagnare abbiamo bisogno delle città. Ogni città dà una rendita a seconda della quantità di cargo che vi si trova e della tariffa per il trasporto, che sta a noi decidere. Quando una città è collegata alle reti di diversi proprietari, la rendita va a colui che ha impostato la tariffa più bassa. Se le tariffe si equivalgono, la rendita è divisa in parti uguali.
Giocando nelle vesti di Kaganovich (principalmente perché lui e Witte sono gli unici personaggi del gioco di cui abbia mai sentito parlare), sono riuscito a vincere non solo bloccando l'espansione dei concorrenti nella mia rete, ma anche tenendo d'occhio le loro tariffe, cosicché, diminuendo la mia di 1 ogni turno, la rendita delle città contese finiva sempre nelle mie tasche. Ho anche notato che il computer sembra scendere fino al minimo, per poi riprendere da 30 ogni volta. Una sorta di guerra di logoramento, ma nel lungo periodo mi ha aiutato.
Alla fine, il gioco è in effetti più semplice di quanto non sembri: in sostanza, bisogna collegare tra loro le città nel modo più efficiente, onde evitare spese folli, e cercare di non farsi mettere all'angolo dagli avversari. Va ricordato che dal momento che non è possibile incrociare le linee dei concorrenti, bisogna fare attenzione a non restare



tagliati fuori, ma si può fare lo stesso con loro, costringendoli a costruire dei percorsi più contorti, in modo da far aumentare le loro spese per la manutenzione.
Una caratteristica di cui si sente la mancanza è la possibilità di assegnare gli altri magnati a dei giocatori umani secondo una modalità multigiocatore del tipo "hot-seat" (cioè alternandosi davanti al computer). Ciononostante, *Russian Railway Magnate* è avvincente e impegnativo: abbiamo sicuramente bisogno di altri titoli come questo.

COLORISTIC ZX ★★

Daniel Krautwurst/Martin Borik
Lingua: inglese



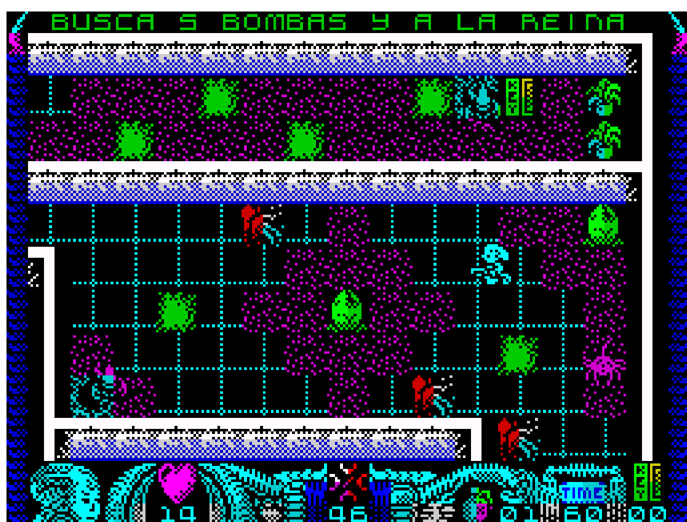
Come molti altri rompicapi, *Coloristic ZX* consiste nell'esecuzione di un compito molto semplice in condizioni via via sempre più difficili. In ognuno degli 80 livelli dobbiamo colorare tutte le caselle di uno schema, a partire da una determinata locazione.

All'inizio, come al solito, i livelli scorrono velocemente, consentendo al giocatore di familiarizzare col concetto di base: il colore è uno solo e non compaiono ostacoli. Man mano che proseguiamo, ecco che arrivano le prime difficoltà: più locazioni di partenza di colore diverso – ce ne possono essere fino a quattro – ciascuna col suo numero di caselle da colorare; caselle a senso unico; caselle che possono accogliere solo un determinato colore; schemi provvisti di punti di entrata e di uscita collegati tra loro; e via dicendo. Se ci rendiamo conto di aver commesso un errore, basta premere R per ricominciare il livello da capo. Ogni livello può inoltre essere richiamato premendo C e inserendo un codice alfanumerico di 8 elementi. Tale codice viene mostrato al giocatore al termine del relativo livello.
Conversione per Spectrum di un gioco per dispositivi mobili, *Coloristic ZX* è un buon rompicapo dal design minimale, che per la sua immediatezza potrà piacere anche a chi di solito non presta molta attenzione a questo genere di giochi.

ALIEN GIRL ★★

Javier Fopiani, Greenwebsevilla [Antonio Pérez]
Lingue: inglese, spagnolo
Note: realizzato con MK1; versione completa a pagamento (solo 128K)

Aliana, prima ibrida tra umano e xenomorfo proveniente dal pianeta Atlas, ha iniziato la sua guerra personale contro le due razze. Col solo aiuto di Alma, il suo sistema di trasporto, Aliana ha tre obiettivi. Per prima cosa dovrà ripulire il centro di ricerca sugli alieni, dove gli umani sono stati massacrati. Poi attaccherà la colonia degli xenomorfi sul pianeta Acheronte. Infine si impadronirà della nave spaziale *Decoud,* usata dagli umani per trasportare forme di vita aliena, per distruggere la regina aliena una volta per tutte.



A ciascuno dei tre obiettivi corrisponde uno dei tre livelli in cui si articola *Alien Girl,* uno sparatutto in vista verticale realizzato da Javier Fopiani con la Churrera MK1. Nei panni della "meticcia" Aliana, dovremo farci strada a suon di proiettili per i tre livelli, raccogliendo schede-chiavi per aprire le porte che conducono alle varie sezioni e bombe da piazzare al termine del percorso, dopodiché dovremo tornare indietro in 60 secondi al punto di partenza. In alcune occasioni resteremo bloccati in uno schermo fino a quando non avremo eliminato un certo numero di nemici, i quali affluiscono in continuazione; spostare dei blocchi mobili potrà servire a rallentarli o a fermarli. Alla fine del terzo livello la regina aliena dovrà essere eliminata colpo dopo colpo in quanto non avremo bombe a nostra disposizione.
Palesemente ispirato alla saga cinematografica inaugurata da Ridley Scott più di quarant'anni or sono, *Alien Girl* è stato realizzato con cura: le schermate di intermezzo e finali, le musiche di Greenwebsevilla, ma soprattutto la vastità del mondo di gioco e l'azione di combattimento che non dà tregua al giocatore sono i punti di forza. Gli sprite sono carini – in particolare quello



della protagonista – ma le ambientazioni non appaiono altrettanto ben realizzate, con alcune scelte cromatiche non sempre felici, specialmente nel secondo livello, e inoltre tendono a una certa uniformità. La critica maggiore, però, riguarda l'eccessiva linearità: i livelli si sviluppano secondo uno schema "trova l'oggetto/cerca la chiave/apri la porta/ripeti", appena mitigato nel terzo livello, nel quale dobbiamo anche azionare dei terminali. Una diversificazione tra i compiti da eseguire nei vari livelli o una maggiore complessità nella loro struttura avrebbero dato più spessore al gioco.
Di *Alien Girl* si può liberamente scaricare una versione dimostrativa per il 48K, comprendente i primi due livelli. Il gioco completo, con musica AY, voce digitalizzata e schermate di intermezzo, si può acquistare in forma digitale dalla pagina dell'autore sul sito *itch.io*. Oltre al gioco riceverete un manuale in formato PDF, alcune immagini di sviluppo, le musiche di fondo in formato sia AY che registrato dal vivo e persino due video, uno di presentazione e un altro in cui l'autore stesso mostra il processo che ha portato alla realizzazione del gioco. Per cui, con una spesa di almeno due euro, si può ottenere davvero tanto, oltre al gioco in sé, che come abbiamo visto è ben curato e divertente nonostante i suoi limiti.



THE WITCH ★★
Serranito
Lingue: inglese, spagnolo
Nota: realizzato con AGD



Se osservando la schermata pubblicata su questa pagina avete l'impressione di aver già visto questo gioco, non vi sbagliate. *The Witch* è infatti un rifacimento del classico *Cauldron* della Palace, realizzato con Arcade Game Designer. Rispetto all'originale, gli sprite si muovono alquanto più lentamente, la mappa è leggermente meno estesa e presenta una struttura più lineare, e la maggior parte degli schermi a piattaforme sono stati semplificati. Sul 128K, alcune musiche di sottofondo – a volte troppo vivaci per l'ambientazione "oscura" del gioco – accompagnano le peregrinazioni della strega guidata dal giocatore.
Per il resto, l'obiettivo è sempre lo stesso: trovare gli ingredienti di una pozione magica che permetterà alla protagonista di diventare la regina delle streghe. Le piccole semplificazioni rendono *The Witch* un gradino meno arduo di *Cauldron*, che già di per sé era decisamente impegnativo. Se avete amato il vecchio classico Palace, amerete anche questa nuova versione; in caso contrario... beh, provatelo comunque, potreste ricredervi.

LA RELIQUIA ★★
Angel Colaso
Lingue: inglese, spagnolo
Nota: realizzato con Multi-Platform AGD

Nel 1533, un monaco torna al monastero di San Camillo dopo un pellegrinaggio in Terrasanta. Purtroppo ha la sgradita sorpresa di trovare il luogo infestato da presenze ostili, mentre i suoi confratelli sono spariti. Nei panni del religioso, dovremo raccogliere una serie di oggetti – rosari, crocifissi ecc. – allo scopo di aprirci la strada verso la reliquia custodita nel monastero, unica arma in grado di sconfiggere le forze del male. Farlo però non sarà facile: unica difesa contro i mostri sono i riflessi del giocatore, dal momento che possiamo solo evitarli.
La Reliquia è un gioco di piattaforme/raccoglitutto piuttosto vasto (comprende circa 40 locazioni a schermo pieno). La difficoltà, non troppo elevata all'inizio, si fa più consistente man mano che si va avanti, e da alcuni tocchi di avventura, alcuni dei quali abbastanza insoliti, ad esempio il "salto nella fede" che ricorda una celebre scena di *Indiana Jones e l'ultima crociata* (ma attenzione, è un inganno!). Portare gli oggetti in determinate locazioni permetterà di sbloccare altre sezioni del mondo di gioco, fino ad arrivare al confronto finale. In tutto il gioco, la difficoltà principale starà nell'evitare i numerosi pericoli che ci faranno perdere una vita al solo tocco.



Un debutto interessante, che pur aderendo agli stilemi tipici del genere presenta alcuni aspetti originali e curiosi. Funzionale la grafica, anche se le ambientazioni sono un po' schematiche, mentre sul 128K si possono udire alcune melodie, tra cui due composizioni di Aleksandr Lihoded. Se questi sono gli esordi, attendiamo di poter sperimentare altro prodotto da Angel Colaso.

DEVWILL TOO ZX ★

Amaweks [Paulo Villalva]
Lingue: inglese, portoghese
Note: realizzato con Multi-Platform AGD; a pagamento (distribuzione digitale)

Devwill Too ZX è la conversione per Spectrum di un gioco che l'autore ha realizzato per il Sega Megadrive. Si tratta di un titolo di piattaforme, in cui guidiamo un Homunculus, uno strano essere artificiale, il quale si trova rinchiuso all'interno di un grande labirinto costituito da caverne, cunicoli, stanze e via dicendo. Il suo obiettivo è di fuggire e trovare una risposta all'interrogativo fondamentale: chi sono e da dove vengo? Per avanzare

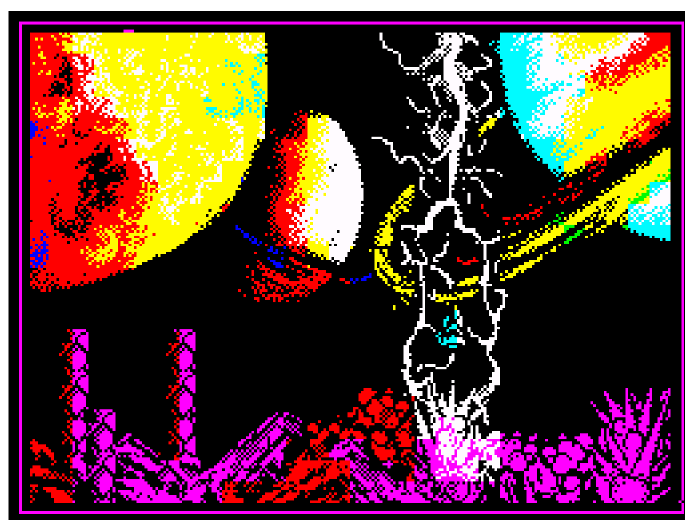


verso parti del mondo di gioco altrimenti irraggiungibili, l'Homunculus deve trovare due oggetti: uno lo mette in grado di rompere dei blocchi con il corno che ha sulla fronte, l'altro di effettuare un salto doppio. Saltare gli permette anche di disfarsi delle strane creature che si aggirano per i vari ambienti e il cui tocco è mortale.
Ciò che colpisce al primo impatto con *Devwill Too ZX* è lo stile grafico: stilizzato, insolito e assai colorato, dà vita a una varietà di ambientazioni. Inoltre, sul 128K delle piacevoli musiche accompagnano le peregrinazioni dell'Homunculus. Dal punto di vista grafico e sonoro, quindi, si presenta abbastanza bene. Il gioco però mostra anche dei difetti: vari schermi sono stati "riciclati" per ampliare il mondo di gioco, e questo può causare disorientamento nel giocatore, oltre a dare una poco piacevole sensazione di "già visto". Inoltre, i nemici che ostacolano il protagonista non si fanno notare particolarmente né per l'aspetto, né per la pericolosità. Malgrado ciò, *Devwill Too ZX* risulta interessante e val bene il piccolo prezzo che l'autore chiede per scaricarlo dalla sua pagina sul sito *itch.io*.

GODKILLER 2 EXILE (NEW TIMELINE EDITION) ★★

Apsis/Neil Parsons [Ignacio Prini Garcia]
Lingua: inglese
Nota: realizzato con MK2

Prosegue la nuova edizione della saga di *Godkiller*, inaugurata lo scorso anno, con questo secondo capitolo in cui il protagonista, dopo aver aperto il portale di Mnar, si ritrova all'interno della Città di Dite, dove le anime dannate subiscono eterni tormenti. I poteri del Godkiller sono negati in questo luogo al di là dello spazio e del tempo, per cui dovrà andare alla ricerca di alcuni oggetti sparsi qua e là al fine di ristabilire i suoi poteri e fuggire dalla Città per la battaglia finale: 15 anime perdute da liberare, rinchiuse entro sfere di energia astrale; il Chronolion, un manufatto che permette di uscire dalla dimensione atemporale in cui si trova la Città; una torcia che arde del fuoco dello Stige, il fiume infernale; e una tavoletta recante iscrizioni runiche. Quando il Godkiller sarà in possesso di tutto ciò, potrà varcare il portale che si trova all'estremo nord della Città.
Per neutralizzare i nemici temporaneamente, dato che si rigenerano ogni volta che rientriamo nelle varie schermate di gioco, possiamo lanciare dei proiettili di



energia. Rispetto alla prima versione del 2015, non ne abbiamo una scorta infinita: ce ne sono, sparsi per l'area di gioco, alcuni mucchi da 20 colpi. Sono sempre presenti le anfore di ambrosia che danno al Godkiller due

vite quando le raccoglie. Va poi fatta molta attenzione alle porte da aprire con le chiavi: può capitare di sprecare una chiave per aprire una porta non necessaria, cioè che può essere aggirata (si trova nella parte sud-est della mappa vicino al Chronolion), rischiando di mettere il giocatore in una situazione tale da dover ricominciare il gioco da capo. Onestamente sarebbe stato meglio evitare di inserire un simile tranello.
Per il resto, questo restyling di *Godkiller II* risulta piacevole da guardare, grazie alla grafica più dettagliata e colorata della versione precedente, così come da ascoltare – la musica, sempre opera di Neil Parsons, aggiunge atmosfera – e soprattutto da giocare. Un classico gioco labirintico, di buon livello. Ora aspettiamo il terzo e ultimo capitolo!



WUDANG ★★

Ariel Ruiz
Lingue: inglese, spagnolo
Nota: realizzato in BASIC



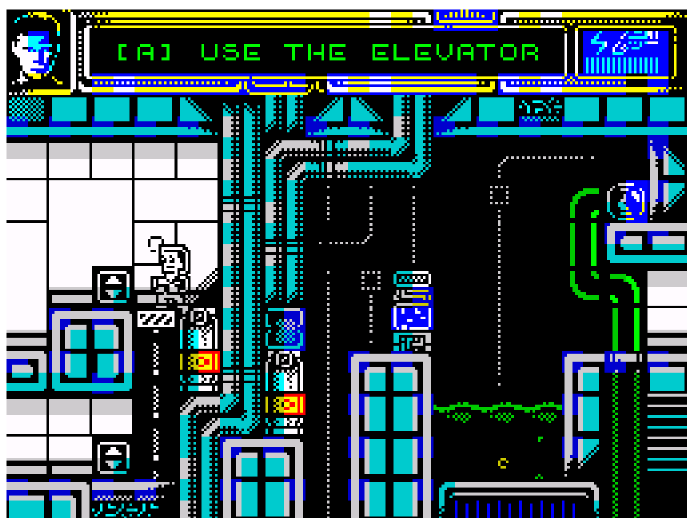
Anno 1281. Kublai Khan, nipote di Genghis, imperatore della Cina e fondatore della dinastia Yüan, ha iniziato una persecuzione contro la religione locale taoista, a favore del buddhismo, importato dall'India alcuni secoli prima. Gli scritti taoisti vengono bruciati, e i monaci costretti a convertirsi al buddhismo, pena la morte. Sui monti Wudang, il Tempio della Nube Purpurea viene trasformato in un tempio buddista; solo uno dei monaci rifiuta la conversione forzata e per questo viene incarcerato nei sotterranei del complesso, in attesa dell'esecuzione. Il suo amico Qi Wen Wei, un abile spadaccino, rinuncia a una fuga verso terre sicure per liberarlo.
Questa la premessa di *Wudang*, ultima fatica di Ariel Ruiz, autore di capolavori come *Escuela De Ladrones*, *Carlos Michelis* e *Redshift*. Il giocatore, nei panni di Qi Wen Wei, deve percorrere in lungo e in largo il complesso templare, affrontando in duello le numerose guardie, anch'esse armate di spada, che vi si aggirano. In combattimento, Qi Wen Wei può parare i colpi e attaccare a sua volta: imparare la coordinazione tra attacco e difesa è fondamentale, se non vogliamo veder calare il nostro *qi* – l'energia vitale secondo la dottrina taoista – fino allo zero, al che il gioco termina. Sconfiggendo le guardie e i maghi Wu, capaci di sparare palle magiche, il qi torna al massimo, oppure si ottiene una chiave (ve ne sono in tutto sei) per aprire le porte del colore corrispondente.
Il qi massimo all'inizio è 9; possiamo aumentarlo di due ogni volta che completiamo uno dei due sotto-giochi presenti in *Wudang*. Il primo è una sorta di *Breakout* condotto con due bastoncini di bambù al posto del solito tamburello: dobbiamo eliminare tutti i mattoncini colorati, evitando di colpire i "demoni" (due mattoni rossi) poiché fanno scendere una barra posta in basso allo



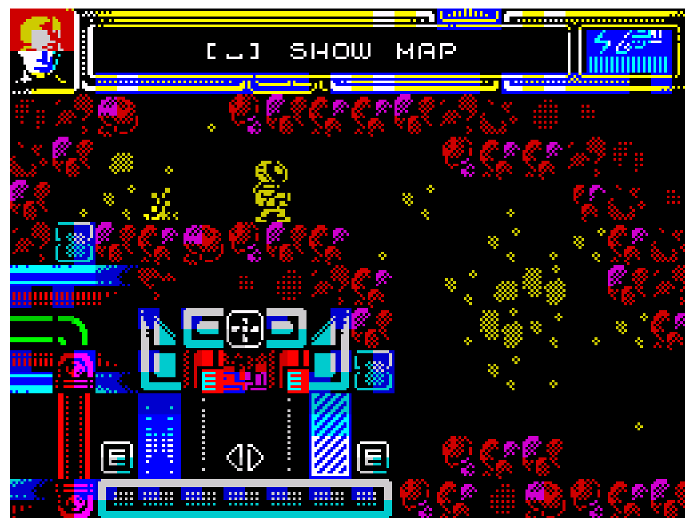
schermo, e se la barra sparisce del tutto, bisogna ricominciare da capo. Il secondo è un puzzle visivo, nel quale dobbiamo spingere tre topi lungo un percorso a piattaforme, fino a raggiungere un contenitore, tenendo presente che ognuno di essi parte da una scatola di un certo colore e quando incontra un ostacolo di quel colore scompare.
Wudang è interamente programmato in BASIC, ma stupisce per la velocità e fluidità dei movimenti degli sprite; è un piccolo miracolo di programmazione. Come gioco in sé è abbastanza immediato, e una volta appreso come difendersi e contrattaccare, abbattere i nemici diventerà quasi automatico, anche al livello di difficoltà più alto (ve ne sono tre). I due sottogiochi, poi, aggiungono un simpatico diversivo. L'aspetto grafico è alquanto semplice ma nel complesso piacevole, mentre il sonoro si limita a una melodia da cicalino e a qualche sparuto "bip". In sostanza, *Wudang* è un buon titolo di azione/esplorazione, forse non particolarmente originale, ma divertente e realizzato con cura.

MARSMARE ALIENATION (128K) ★★★

Drunk Fly [Evgenija Zapolnova, Nikolai Zapolnov, Evgenij Rogulin, Oleg Nikitin]
Lingue: inglese, russo, spagnolo



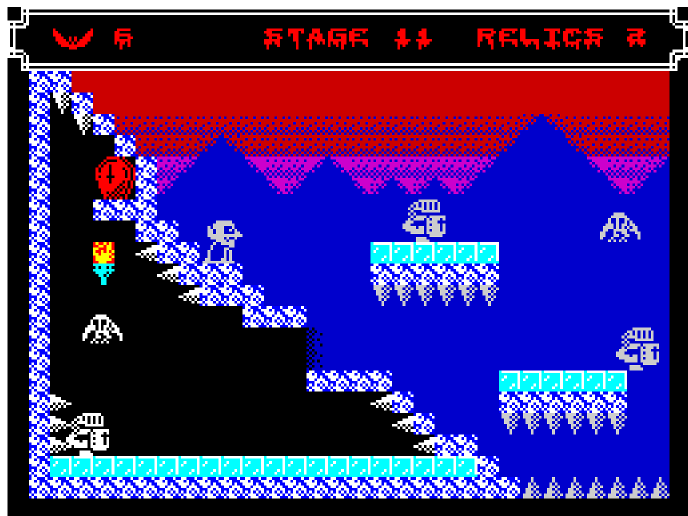
Marsmare Alienation è un titolo di pura azione, abbastanza tradizionale già nella trama, narrata da una simpatica introduzione animata. Una tranquilla notte di luglio, l'abitante di una casa in mezzo a un bosco viene rapito da alcuni perfidi extraterresti e portato nella loro base su Marte. Facile immaginare che il nostro scopo sarà quello di far tornare il poveretto a casa, affrontando le orde aliene.
Il gioco è un classico piattaforme/sparatutto: per prima cosa dovremo impadronirci di una pistola laser, non solo per abbattere i nemici, ma anche per mettere fuori uso i numerosi campi di forza che sbarrano la strada tra una sezione e l'altra della base, sparando ai loro generatori. Le pistole hanno solo 16 colpi, ma per fortuna le munizioni da trovare non mancano. Lungo il cammino dovremo poi rintracciare 20 cristalli e 25 unità di carburante necessari per avviare un UFO posto sulla superficie del pianeta e necessario per tornare sulla Terra. Metà del gioco si svolge infatti all'esterno della base, per cui avremo bisogno anche di una tuta spaziale provvista di jetpack prima di uscire da là. Premendo il tasto "M" comparirà sullo schermo una finestra con una mappa del gioco, che riporta le zone già visitate, risultando quindi di grande utilità per orientarci nei meandri della base. Vi sono anche svariati punti di salvataggio da attivare; quando il personaggio principale perde tutta la sua energia, il gioco ricomincia dall'ultimo raggiunto di essi.
La realizzazione è di prima classe: *Marsmare Alienation* è un piacere da vedere e da sentire. L'area di gioco occupa quasi l'intera grandezza dello schermo, i fondali sono colorati e ben disegnati, ma non ingombri di dettagli, così da evitare che gli sprite si confondano con essi. Gli sprite, a loro volta, sono animati velocemente – quello del protagonista, in particolare, va forse un po' troppo svelto – e senza intoppi. Il commento musicale AY è piacevole e sottolinea adeguatamente lo svolgimento dell'azione di gioco. D'altro canto, *Marsmare Alienation* ricorda molto un buon numero di titoli già visti in precedenza, da *Dan Dare* in poi. L'azione si sviluppa su basi ben note e collaudate, senza tocchi di particolare originalità. Il fatto che per andare avanti dobbiamo trovare e distruggere i generatori delle barriere, così come il doversi impadronire della tuta spaziale, rendono il gioco meno lineare, ma non più di tanto. In fin dei conti, è una "storia antica", anche se raccontata assai bene.

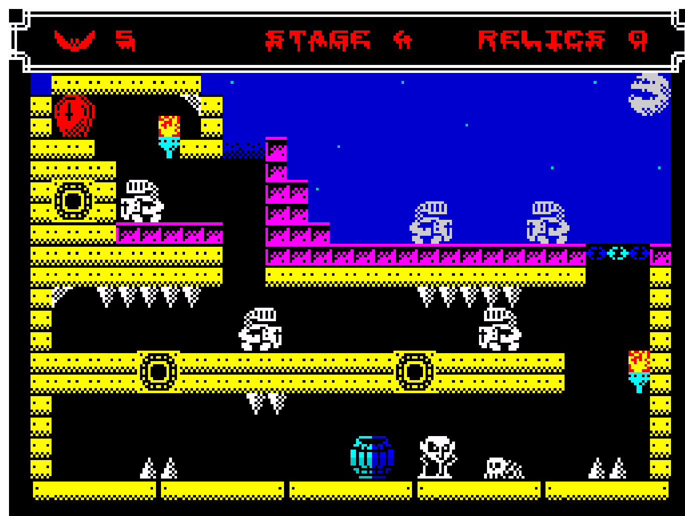


VAMPIRE VENGEANCE ★★★

Ariel Endaraues
Lingua: inglese
Nota: realizzato con AGD

Molto tempo fa, un forte esercito di cavalieri attaccò la residenza del malvagio vampiro Conte Orlack, con l'intento di porre fine al suo regno di terrore. La battaglia fu sanguinosa, ma alla fine gli attaccanti ebbero la meglio e penetrarono nel castello. Circondato, Orlack si trasformò in pipistrello e fuggì. Ora ritorna, con un solo proposito: vendicarsi.
In *Vampire Vengeance* guidiamo Orlack lungo 30 schermi pieni di nemici di vario tipo e di insidie quali spuntoni, piattaforme rese scivolose dal ghiaccio, pozze acide e altro ancora. Orlack può camminare, o volare quando assume la forma di pipistrello. Se è in forma umana può attaccare i nemici succhiando loro il sangue fino a ucciderli. In alcuni schemi dobbiamo anche raccogliere delle "reliquie", ossia delle sorte di calici. Eliminati i nemici e raccolte le reliquie, si apre una bara che dà accesso allo schermo successivo.
Vampire Vengeance reinterpreta il tradizionale schema di





piattaforme a schermo singolo con una meccanica di gioco impegnativa, dove sono necessari doti di attenzione e di tempismo da parte del giocatore, sia quando Orlack attacca un nemico, in quanto resta fermo e vulnerabile per qualche secondo, sia nel dover alternare tra la forma umana e quella di pipistrello a seconda delle circostanze. La grafica è funzionale: sprite carini disegnati alla "cartone animato" – Orlack in particolare sembra una versione "super deformed" del celebre Nosferatu interpretato da Max Schreck nell'omonimo film di F.W. Murnau del 1922 – si muovono su fondali stilizzati ma colorati e puliti. Oltre agli effetti sonori, sul 128K delle piacevoli musiche per il chip AY accompagnano l'azione.
Questo gioco è la conferma che ci si aspettava da Ariel Endaraues. La cura nella realizzazione, la varietà degli elementi che lo compongono e l'azione impegnativa ma non frustrante fanno di *Vampire Vengeance* uno dei più interessanti titoli programmati con AGD di sempre.

MANIC PANIC ★★

Norman Sword
Lingua: inglese

Di cloni di *Manic Miner* sullo Spectrum ce ne sono a bizzeffe (persino chi scrive ne ha fatto uno!), per cui devono necessariamente possedere qualche qualità notevole onde distaccarsi dalla massa. *Manic Panic* è uno di questi, per varie ragioni.
Per prima cosa, non sfrutta il motore di gioco originale né un suo derivato, il che permette di introdurre numerose novità. Per esempio: gli sprite ora sono dotati di "maschere"; la grandezza dell'area di gioco può andare da una semplice "finestra" fino all'intero schermo; i nemici possono essere alti anche soli 4 pixel e scontrarsi tra loro senza che questo causi la perdita di una vita a Willy (bug che affligge il codice originario); vi possono essere in una singola schermata più nastri trasportatori, anche in senso

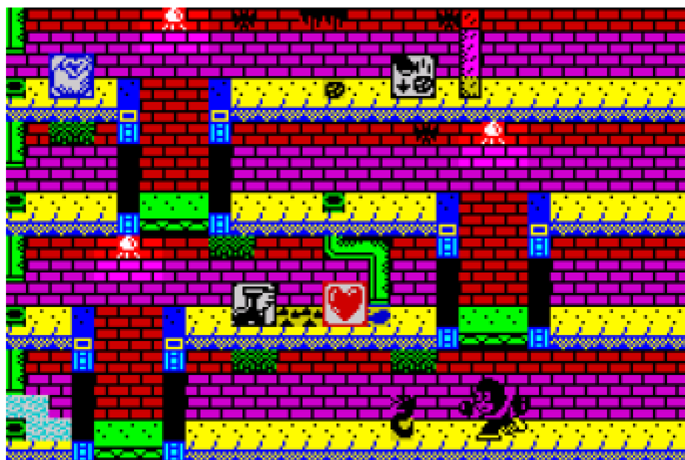
contrario tra loro. Ma la novità maggiore è la presenza di ben sei modalità di gioco, delle quali una, Asso (Ace) si attiva dopo che almeno una delle altre viene completata. Queste sono: Allenamento *(Trainer)*, Normale *(Normal)*, Esperto *(Expert)*, Lanterna *(Lantern)* e Torcia *(Torch)*. Le differenze vanno dalla quantità di aria disposizione di Willy, al comportamento dei nemici – se cioè il contatto con loro fa solo diminuire la quantità di aria di Willy o gli fa perdere una vita come nel gioco originale –, fino alle ultime due, in cui le caverne sono avvolte dal buio in parte o completamente e Willy deve basarsi sul fascio di luce, che può essere diretto anche in alto o in basso se Willy sta fermo, proiettato dalla torcia posta sul suo elmetto per illuminare il cammino. In particolare, nella modalità Torcia l'aria non diminuisce quando Willy è immobile.
Fondamentale in questo tipo di giochi è la precisione dei controlli, e certamente non vi sono delusioni di sorta: Willy si muove più fluidamente e velocemente che in *Manic Miner* grazie al nuovo codice.

In definitiva, le novità di *Manic Panic* sono tali e tante che, ne sono sicuro, questo titolo risulterà attraente anche per chi ormai viene colto dalla nausea quando sente parlare di *Manic Miner* e affini.



PATASLOCAS ★★

Beyker Soft [Sergio Vaquer Montes, Igor Errazkin, Jorge Del Llano]
Lingua: inglese
Nota: realizzato in BASIC

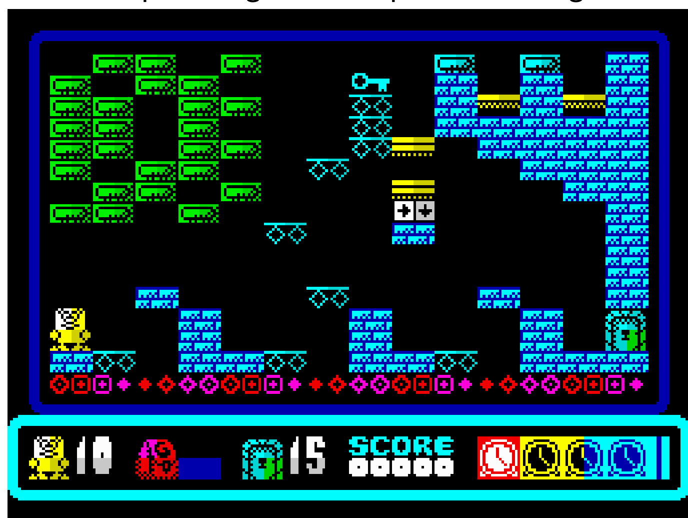


Pataslocas è un ladro di bassa lega che ha pure tentato, senza molta fortuna, di diventare pugile. Una notte, la sorte sembra essere dalla sua parte: riesce a portar via una grossa somma da una banca, ma il suono lontano di una sirena (si scoprirà poi essere un falso allarme) lo fa impaurire e preso dal panico getta il bottino dentro i tombini delle fogne per nasconderlo. In seguito si immerge nelle gallerie sotto la città per recuperare i sacchi pieni di denaro, senza immaginare minimamente i rischi cui sta per andare incontro.
Il giocatore impersona il protagonista eponimo in un gioco di piattaforme diviso in cinque livelli, composti da quattro schermi ciascuno. In ogni livello dovremo trovare quattro sacchi di denaro e poi raggiungere l'uscita. Oltre alla struttura labirintica dei livelli e alla presenza di pericoli di vario tipo, come pipistrelli, chiodi per terra, topi, aree inondate e così via, bisogna fare attenzione a raccogliere alcune icone necessarie a compiere azioni indispensabili per proseguire. All'inizio di ogni livello, infatti, Pataslocas può solo muoversi verso destra e verso sinistra. Le icone aumentano le sue capacità, per esempio mettendolo in grado di saltare o di azionare gli ascensori. Come se non bastasse, il tempo a disposizione è limitato poiché Pataslocas rischia di morire soffocato dalle venefiche esalazioni dei liquami. Raccogliere una bombola di ossigeno gli darà tutta l'aria di cui ha bisogno per evitare una fine così ingloriosa.
Pataslocas è un gioco di piattaforme/raccoglitutto con alcuni elementi da rompicapo. Per superare i livelli, non molto vasti ma intricati, sarà necessario fare uso delle abilità che il protagonista potrà acquisire attraverso le apposite icone e comprendere quali utilizzare al fine di superare gli ostacoli che si frappongono tra noi e il nostro obiettivo. Caratterizzato da una grafica simpatica e colorata, *Pataslocas* si lascia giocare abbastanza bene, richiedendo un certo impegno al giocatore per arrivare sino alla fine. Essendo programmato interamente in BASIC, però, risulta a tratti un po' lento e questo si fa sentire in un gioco d'azione. Tuttavia, l'aspetto "pensante" capace di farlo spiccare dalla massa dei titoli similari c'è e costituisce il suo maggior pregio.

DUNGEONS OF GOMILANDIA ★★★

RetroWorks
Lingua: inglese

Dungeons Of Gomilandia è il seguito di *Gommy Defensor Medieval*, prodotto nel 2009 sempre da Retroworks. Il protagonista Gommy, una sorta di patata antropomorfa, aveva difeso, nel gioco precedente, il castello di Gomilandia da un'orda di mostruosi invasori, buttando giù dagli spalti pietre sulle loro teste; si trattava infatti di una versione aggiornata del vecchissimo *Siege*, realizzato nel 1983 per lo Spectrum 16K da un ancora sconosciuto Mike Singleton.
Compiuta l'impresa, Gommy si precipita nella sala del trono per comunicare la buona notizia al re, ma con sgomento si accorge che sul trono è seduto uno scheletro e che i nemici, mentre lui era impegnato a gettare pietre, erano già penetrati nel castello. Il poveretto viene quindi catturato e gettato nelle segrete di Gomilandia, dove la Giustizia in persona gli offre una possibilità di fuga.



Ognuna delle 54 stanze delle segrete contiene una chiave e una porta che dà accesso alla stanza successiva. Entro un tempo limite abbastanza stretto, Gommy deve raccogliere la chiave e raggiungere la porta; se non ci riesce, perderà una vita. Per farlo, dovrà utilizzare dei blocchi come una sorta di scala; ne può portare uno solo per volta, e non può salire se il dislivello è più alto di un singolo blocco. Nel corso dell'avventura appaiono altri tipi di blocchi: alcuni possono essere usati come piattaforme mobili per spostarsi in orizzontale e in verticale, altri si sbriciolano rapidamente al passaggio di Gommy, altri ancora sono fissi, pertanto non possono essere presi, o sono mortali al tocco. Anche cadere da un'altezza di più di due blocchi costerà una vita a Gommy.
Dungeons Of Gomilandia è un rompicapo di prim'ordine. La grafica è essenziale, ma pulita e colorata senza ombra di "color clash"; particolarmente curiose, poi, sono le



espressioni del nostro protagonista. Il sonoro è composto da effettini e musichette del cicalino e sottolineano simpaticamente l'azione di gioco. I 54 livelli sono tutti molto diversi tra loro e di difficoltà crescente, in grado quindi di tenere desta l'attenzione del giocatore a lungo. Comunque, gli autori del gioco hanno pensato saggiamente di assegnare un codice a ognuno di essi, cosicché sia possibile, attraverso un'apposita opzione nel menù iniziale, ripartire dopo il "Game Over" da un livello già raggiunto. Esiste pure una modalità "arcade", nella quale il tempo non scorre, però non si ottiene alcun punteggio.
Da menzionare infine, come ulteriore prova della cura con cui è stato realizzato il gioco, il manuale che racconta la storia di fondo tramite un fumetto molto carino. Non c'è che dire: *Dungeons Of Gomilandia* è una vera "gemma"!



RED RAID THE BEGINNING ★★★★

ZX-Bitles [Sergey Yakimovich, Alexey Krivtsov, Yaroslav Yakimovich]
Lingue: inglese, italiano, spagnolo, tedesco
Nota: realizzato con ZX BASIC



Un personaggio recentemente entrato nelle file di una misteriosa organizzazione di mercenari deve affrontare alcune prove per dimostrare di essere degno di far parte di tale sodalizio. La prima consiste nell'infiltrarsi in una base nemica, sbarazzandosi delle guardie che la popolano, e nel contempo andando alla ricerca del coniglietto Daisy, l'animaletto di compagnia del protagonista, che si è perso, guarda caso, proprio là. Questa la premessa di *Red Raid The Beginning*, un gioco di piattaforme che presenta una ben riuscita miscela di azione e ragionamento.

Ogni singolo schermo rappresenta un livello di gioco. Scale, piattaforme e altri elementi costituiscono lo scenario nel quale ci muoviamo, popolato da nemici pronti a farci la pelle senza troppe cerimonie. Per colpirli possiamo usare i nostri piedi, con un calcio ben assestato, oppure sparare con la nostra pistola, le cui munizioni però sono limitate. Fortunatamente, non mancano i rifornimenti di colpi ed energia, che possiamo trovare anche perquisendo i corpi dei nemici abbattuti. Questi, a loro volta, non staranno certo a subire passivamente i nostri attacchi, rispondendo al fuoco e combattendo corpo a corpo.

Per superare i livelli bisogna però anche usare l'ingegno. Spingere dei massi a calci nelle pozze d'acqua ci aiuterà a non caderci dentro; all'occorrenza, un masso potrà pure servirci a rompere la testa a un nemico posto in basso. Il gioco comprende anche dei "trofei" che si attivano in situazioni particolari, per esempio quando si spara a un nemico tre volte alla testa di seguito, oppure dopo averne spinto in acqua uno con un calcio. *Red Raid The Beginning* presenta quindi una formula ibrida: da un lato la parte più spiccatamente arcade, dall'altro la conformazione dei vari schermi, che spinge il giocatore a evitare le trappole e a non esporsi inutilmente al contrattacco. Nella seconda parte compare inoltre un sottogioco: oltre a eliminare i nemici dobbiamo violare dei terminali, e per farlo dobbiamo ricopiare uno schema composto da 9 caratteri (un compito, in verità, abbastanza semplice). La violazione dei terminali farà comparire scale e varchi necessari per avanzare.

Graficamente il gioco si presenta abbastanza bene. Sprite e fondali sono un po' stilizzati, ma le animazioni sono convincenti; da notare l'assenza del "color clash" nonostante la varietà di colori impiegati. Il sonoro è minimale, con la classica melodia da cicalino nel menù iniziale e qualche effettino durante l'azione.

Red Raid The Beginning è un titolo che reinventa in maniera originale un genere estremamente diffuso su Spectrum come quello dei giochi di piattaforme. La commistione di arcade e rompicapo funziona egregiamente, richiede notevole impegno, e ad aumentare la longevità contribuiscono i tre livelli di difficoltà: già il più facile è tutt'altro che una passeggiata, per cui non aspettatevi di finirlo in un pomeriggio! Da sottolineare che diversi schermi possono essere risolti in più di un modo, e andare in giro di corsa ad armi spianate spesso fa finire prematuramente l'avventura. Infine, non avrete bisogno di un 128K per godervi tutta questa "sostanza", dal momento che il gioco gira sul 48K.



BONNIE AND CLYDE ★

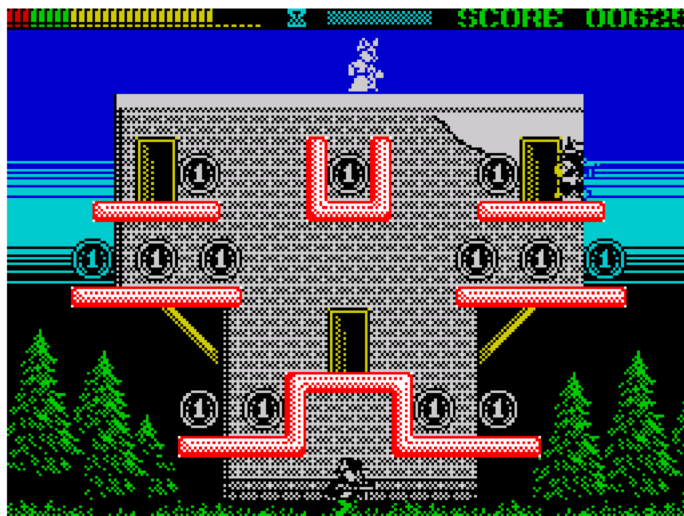
Zosya
Lingua: inglese

Bonnie e Clyde – ispirati allo storico duo criminale degli anni Trenta – sono due gattini bianchi il cui scopo è impadronirsi del denaro piazzato negli 80 schermi del gioco e custodito da una banda di gatti neri. Dei due, il giocatore controlla il solo Clyde, mentre Bonnie sta in cima allo schermo e lancia a Clyde degli oggetti utili o necessari per portare a termine l'impresa. In ogni schermo si trovano piattaforme, monete da raccogliere e porte da cui escono i nemici. Clyde deve per prima cosa raccogliere tutte le monete; fatto questo, appare una cassaforte, che Clyde deve far saltare con la dinamite lanciata da Bonnie. Aperta la cassaforte, compaiono il bottino e una scala per far sì che Clyde raggiunga Bonnie. Stranamente, non è necessario raccogliere il bottino per superare lo schermo.

A complicare le cose intervengono i gatti nemici, che tolgono a Clyde una delle sue nove vite (in Italia, come è noto, i gatti ne hanno due in meno!) sia toccandolo che sparandogli. Clyde può rispondere al fuoco, ma le munizioni sono limitate, così come il tempo a disposizione per completare lo schermo. Per fortuna, Bonnie lancia casualmente bonus quali munizioni, una clessidra per riportare il tempo al massimo, o persino un travestimento che per alcuni secondi mimetizza Clyde come un membro della banda rivale.

A parte gli sfondi, che offrono una certa varietà, gli schermi si differenziano sostanzialmente solo per la disposizione delle piattaforme. I nemici sono sempre gli stessi e l'azione di gioco tende a ripetere continuamente lo stesso schema. Piuttosto disorientante è il fatto, evidente per esempio nello schermo 11, che Clyde possa saltare fino a raggiungere parti poste in alto senza appoggiarsi su di una piattaforma ma muovendosi di lato e restando aderente a una parete saltando continuamente. Che abbia delle ventose nascoste?

Graficamente il gioco è discreto: gli sfondi sono colorati e non troppo dettagliati, il che è forse un bene visto che quando lo sono gli sprite tendono a confondersi con essi. L'audio è rappresentato da qualche effetto e una versione di *The Entertainer* di Scott Joplin per il cicalino nella schermata iniziale; sul 128K si possono udire delle melodie AY come *Maple Leaf Rag*, sempre di Joplin. In definitiva, *Bonnie And Clyde* è un gioco d'azione semplice e immediato, ma non molto vario né profondo. Buono per i giocatori "casual".



FEDERATION Z ★★

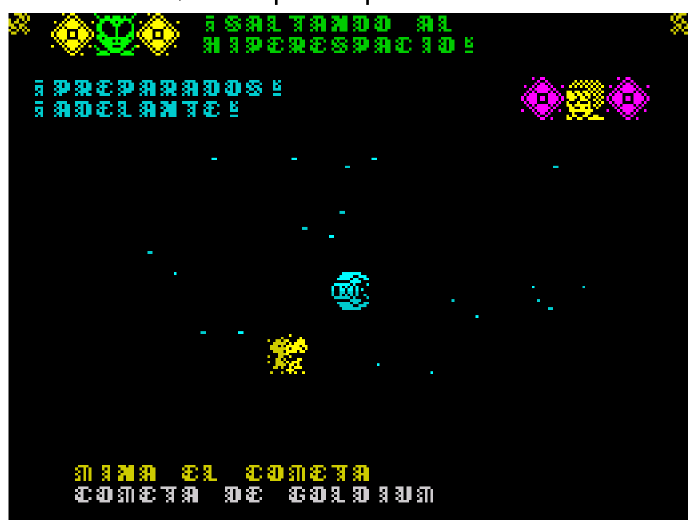
Furillo Productions
Lingue: inglese, spagnolo
Nota: realizzato con MK1

Il protagonista di *Federation Z* è Koji Bakuto, grande fan della serie animata giapponese di mega-robot *Zazinger-M* (vi ricorda qualcosa?) e personaggio non giocante in *Moon's Fandom Festival*, dello stesso autore. Infatti il gioco si inserisce nel medesimo universo narrativo, anzi "Mooniverso", dal nome della simpatica Moon, appassionata di retrocomputing vista anche in *Moon And The Pirates*, recensito nello scorso Annuario.

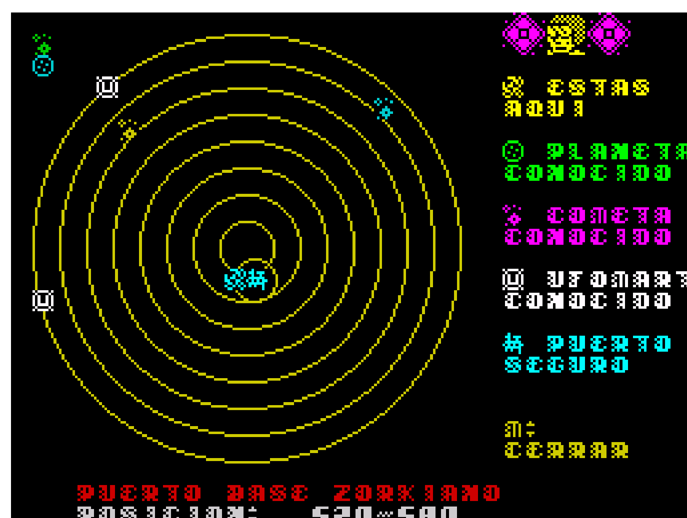
Federation Z sposta la vicenda nello spazio. La Federazione Zork è un insieme di pianeti che si sta espandendo nel cosiddetto settore Omega. Koji, a bordo della sua nave stellare A9K-2 viene assunto per compiere sette missioni al servizio del Generale Zork, capo della Federazione, che gli indica i compiti da svolgere di volta in volta.

Per prima cosa, Koji deve volare attraverso il settore Omega e raggiungere lo spazioporto centrale. Lo spazio è grande, e per orientarsi esiste un sistema di coordinate: tenere traccia dei luoghi interessanti diventa quindi indispensabile. Inoltre, tramite l'iperspazio, Koji può fissare un luogo al quale tornare in seguito quasi istantaneamente, il che si rivela molto comodo.

Il settore è solcato dalle astronavi di una specie aliena ostile. Se Koji si imbatte in una di esse, comincia un sottogioco: una specie di tiro alla fune al contrario, il cui scopo è allontanare da sé la nave nemica, premendo ripetutamente il tasto Fuoco. Alcuni nemici sono abbastanza deboli, altri più forti, e se si scontrano con la nave di Koji, le toglieranno una parte dell'energia, indispensabile per muoversi. L'energia diminuisce con gli spostamenti e gli impatti con le meteoriti o con i proiettili dei satelliti difensivi, tutti eliminabili sparando col cannone laser, i cui colpi sono pure limitati.



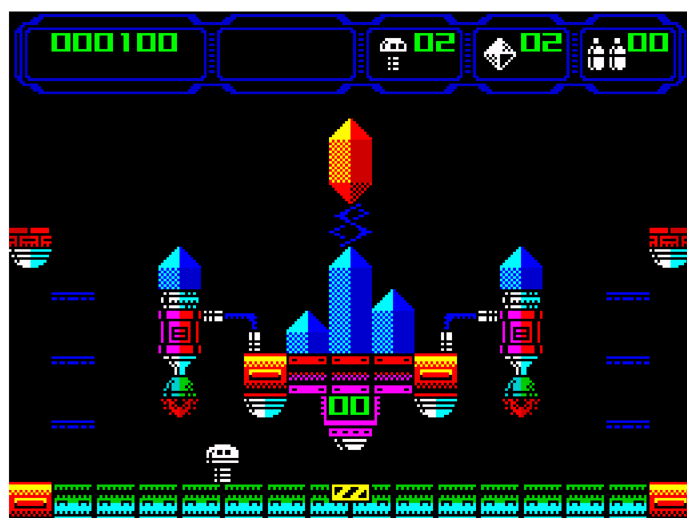
Tra le missioni vi sono la raccolta di minerali dalle comete – ve ne sono quattro tipi, e ogni cometa ne fornisce solo un tipo – e la ricognizione di pianeti abbandonati a causa dell'invasione degli alieni ostili. Sconfiggere i nemici, così come vendere i minerali nei negozi della catena Ufomart, permette di ottenere crediti, la moneta della Federazione, usati per acquistare energia e munizioni,



oppure miglioramenti per la nave, per esempio il modulo minerario per estrarre i minerali dalle comete, o il cerca-astronauti, per capire se i piloti perduti incontrati sono veri naufraghi da salvare oppure trappole nemiche.
Federation Z è una sorta di *Elite* "leggero", un interessante misto di arcade, avventura e gestionale. Vero è che alla lunga il sottogioco risulta ripetitivo, e ben presto ci si accorge che è più semplice evitare le meteoriti e i satelliti, piuttosto che combatterli. Nonostante questo, la varietà delle missioni da portare a termine è sufficientemente ampia da tenere desta l'attenzione del giocatore, il che è la caratteristica più importante in questo genere di giochi, molto più dei comparti grafico e sonoro, abbastanza essenziali in *Federation Z*. Vale la pena, infine, di sottolineare come il gioco sia stato creato con la Churrera MK1, un altro esempio di uso fuori dagli schemi consueti di questo strumento, quasi sempre utilizzato per titoli di piattaforme o di labirinto.

SPRINGBOT ★
Andy Farrell
Lingua: inglese
Nota: realizzato con AGDx

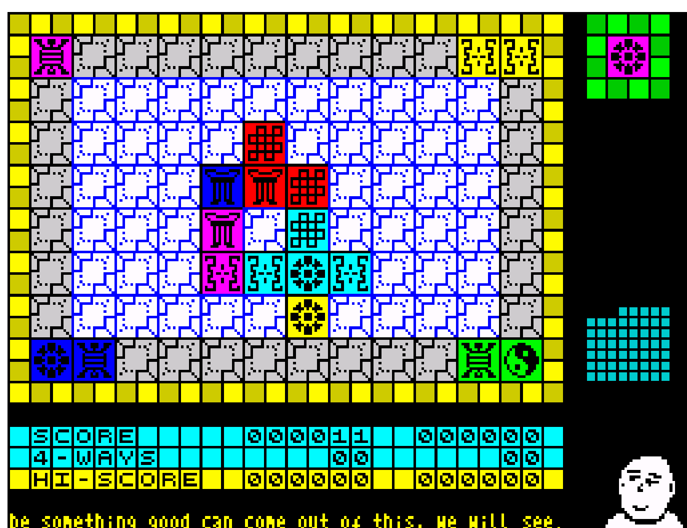
Springbot rappresenta il debutto di Andy Farrell, che per questo suo primo titolo, realizzato con AGDx, ha scelto un classico schema di piattaforme/raccoglitutto. Guidando un robottino a molla dobbiamo saltare qua e là, evitando pericoli fissi e mobili e collezionando vari oggetti di schermo in schermo.
Gli aspetti più notevoli del gioco sono lo stile grafico dettagliato e piacevole e la struttura degli schermi, che spesso richiede un buon grado di precisione e di tempismo nel movimento e nei salti al fine di non perdere una delle tre vite del nostro robot.
Al di là di questo, non ci sarebbe molto altro da dire, però come inizio *Springbot* è decisamente promettente. Aspettiamo di vedere altro dal suo autore.



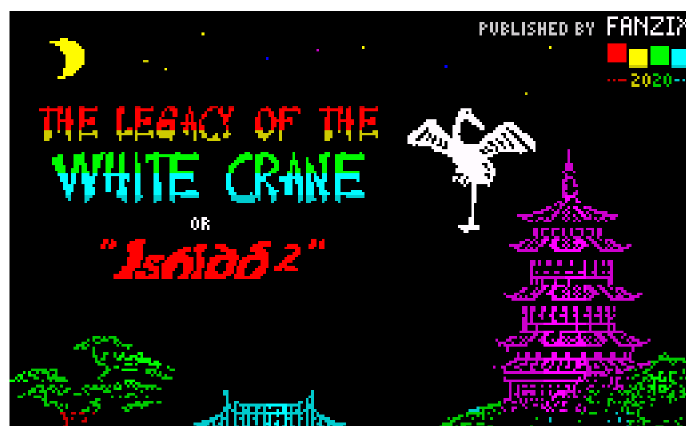
ISHIDO II - LEGACY OF THE WHITE CRANE ★★

FanZiX [Robert Mezei, David Willis]
Lingue: inglese, ungherese

Più che di un seguito, come parrebbe suggerire il "II" nel titolo, si tratta di una nuova versione riveduta e ampliata di *Ishido The Way Of Stones*, realizzato dallo stesso autore nel 2015 e conversione di un gioco inventato da Michael Feinberg e pubblicato dalla Accolade per varie piattaforme nel 1990.
Feinberg ha presentato *Ishido* come se si trattasse di un antico mezzo di meditazione in uso da secoli tra i monaci taoisti cinesi della Scuola della Gru Bianca. L'edizione originale comprendeva persino un libretto di 20 pagine intitolato *The Legend Of Ishido*, scritto da lui, in cui si parla di un monaco mendicante che avrebbe diffuso il gioco portandolo con sé "in un nebbioso mattino di primavera del 1989". Naturalmente, si tratta di pura finzione letteraria, allo scopo di ammantare *Ishido* di un'atmosfera esotica.



Il gioco consta di 36 coppie di pietre rettangolari di 6 colori diversi, ciascuna delle quali reca uno di 6 diversi simboli, per un totale di 72 pietre. Lo scopo è collocare quante più pietre possibile su di un tabellone di 96 caselle, cercando di accumulare punti. Le pietre vanno collocate una alla volta e sempre adiacenti – non in diagonale – a un'altra pietra, a condizione che le due pietre abbiano almeno un attributo, colore o simbolo, in comune. Per essere messa in mezzo a due altre pietre, una pietra deve avere il colore dell'una e il simbolo dell'altra. Una combinazione particolarmente importante e rara è la "quadruplice" *(4-Way)*, data da una pietra posta al centro di altre quattro disposte a croce: in questo caso, la pietra deve avere il colore di due di esse e recare il simbolo delle altre due. Tutte le combinazioni danno punti, ma solo quando le pietre sono poste sulla parte interna del tabellone: il bordo esterno non dà punti, ma vi si possono collocare delle pietre per dare origine a delle combinazioni. La "quadruplice", oltre a dare il punteggio massimo, assegna un bonus progressivo e fa aumentare i punteggi delle altre combinazioni.
Si può giocare da soli oppure in coppia con il computer, rappresentato da Dalgon, il monaco protagonista del racconto, visualizzato in basso a destra, che "parla" tramite una scritta scorrevole posta al limite inferiore dello schermo. Dalgon commenta le mosse del giocatore e, nella sola modalità in solitaria, può dare dei suggerimenti, fino a un massimo di cinque.
Rispetto alla prima versione di cinque anni fa, questo nuovo *Ishido* è notevolmente migliorato nel sonoro e nella presentazione; sul 128K si ode una musica di sottofondo, composta da David Willis; il gioco comincia con una presentazione in cui la schermata iniziale compare a poco a poco mentre Dalgon "racconta" la leggenda di *Ishido;* i simboli grafici e gli stili del tabellone sono invece rimasti invariati. È stato anche riveduto l'algoritmo di base, per cui non si avvertono più le pause, lunghe anche alcuni secondi quando vi sono numerose pietre sul tabellone, dovute al calcolo delle mosse permesse al giocatore. Inoltre, ora si può controllare il gioco tramite i joystick Kempston o Sinclair, però – e questo è un passo indietro rispetto al vecchio *Ishido* – non si possono più ridefinire i tasti.
Ishido II rappresenta quindi, come il suo predecessore, una gradita differenza rispetto alla pletora di titoli d'azione (piattaforme, sparatutto ecc.) che costituiscono la maggioranza dei "nuovi" giochi per Spectrum. Le nuove caratteristiche, se non ne riguardano la sostanza, sono comunque capaci di rendere più attraente un gioco già di per sé interessante per tutti coloro che sono in cerca di qualcosa di più "meditativo".



DIZZY VIII - WONDERFUL DIZZY (128K) ★★★★

Andrew Oliver, Philip Oliver, Evgeniy Barskiy, Dmitri Ponomarëv, Oleg Origin, Jarrod Bentley, Alexander Filjanov, Marco Antonio Del Campo, Sergej Kosov

Lingua: inglese



Onestamente non sono un grandissimo appassionato dei giochi di *Dizzy.* Quando apparve il primo capitolo della saga nella seconda metà del 1987, avevo già da tre anni e mezzo a che fare con lo Spectrum, e all'epoca l'unico gioco della serie che sperimentai fu proprio questo. L'Italia era da tempo divenuta una colonia della Commodore, e trovare possessori di Spectrum in giro, specie in una città media del Sud, era assai difficile (per non parlare dell'Amstrad o dell'MSX che erano quasi sconosciuti). Per fortuna, dalle pagine di *Sinclair User,* rinvenuto per puro caso nel maggio di quell'anno in un'edicola del centro che vendeva riviste straniere, venivo a conoscenza di ciò che stava succedendo al di là della Manica.

L'unico modo per procurarsi i giochi – oltre alla vendita per corrispondenza, che comunque per lo Spectrum era assai limitata, a meno di non rivolgersi ai rivenditori britannici, cosa che in un'era in cui non esisteva il Web e i pagamenti a distanza si effettuavano tramite vaglia postale era lunga e complicata – erano le famose (o meglio, famigerate) cassette da edicola, e fu proprio su una di esse che nel settembre del 1988 ebbi modo di incontrare il primo *Dizzy,* con il titolo "taroccato" di *Bump!*. Mi piacque parecchio: il misto tra arcade e avventura funzionava bene, e anche se non raggiungeva il livello dei giochi di Magic Knight – che considero tuttora il massimo raggiunto da questo genere sullo Spectrum – mi parve molto valido, superiore alla media dei titoli economici.

Di tutti gli altri titoli della serie, inclusi i derivati arcade e i cloni ufficiali *(Seymour)* e no, feci conoscenza soltanto quasi una decade più tardi, quando scoprii l'emulazione dello Spectrum su PC. Mi sembrarono decenti, ma nessuno mi impressionò più di tanto, in quanto riproponevano sostanzialmente la formula del primo episodio, limitandosi a poche novità come l'introduzione dei comprimari della Gente del Tuorlo. Per questo nei miei personali ricordi videoludici il piccolo faccia d'uovo non ha la stessa importanza di altri personaggi quali Horace, Miner Willy, Wally Week, il trio di *Atic Atac,* Sabreman, Jetman, il ragazzo e la ragazza di *Ant Attack,* Magic Knight ecc. Dizzy, poi, ha la sua schiera di detrattori; c'è chi non lo ha mai sopportato, per un motivo o per un altro. Io però, pur non amandolo particolarmente, non sono tra questi, e pertanto, quando tre anni fa un gruppo di appassionati realizzò un rifacimento del settimo e ultimo capitolo, *Crystal Kingdom Dizzy,* lo trovai ottimo. Lo stesso hanno pensato i celebri gemelli Oliver, autori di innumerevoli titoli del periodo iniziale della Code Masters, quando dominava il mercato dei giochi economici per computer a 8 bit. Pertanto hanno ideato l'ottavo capitolo ufficiale della saga di Dizzy, ispirandosi alla storia del *Mago di Oz,* mentre gli stessi autori del rifacimento di *Crystal Kingdom Dizzy* ne hanno curato la realizzazione. Il risultato finale è *Dizzy 8 - Wonderful Dizzy,* distribuito gratuitamente a partire dal 18 dicembre 2020.



La vicenda ricalca quella de *Il meraviglioso Mago di Oz* di Frank L. Baum. Per inciso, sono dovuto andarmela a cercare su Internet perché non mi è gran che familiare (a differenza che nei paesi anglosassoni, in Italia non è molto popolare), scoprendo tra l'altro che il libro, da cui fu tratto il famoso film di Victor Fleming del 1939 con protagonista una Judy Garland giovanissima e non ancora, ahimè, devastata dall'alcol e dai barbiturici, è solo il primo di una serie che conta ben quattordici romanzi. In tutto il gioco, Dizzy e la Gente del Tuorlo assumono i ruoli di vari personaggi del libro: così Dorothy è impersonata

da Dizzy (con tanto di stivali rossi al posto delle note scarpette), Pogie è Toto, Denzil è l'uomo di latta, Daisy è la Strega del Nord, Grand Dizzy è Tik Tok e così via.



Un giorno, un tornado si abbatte sulla casetta dove Dizzy vive assieme al suo animale da compagnia Pogie. La casetta vola in alto e infine precipita nella misteriosa landa di Oz, schiacciando all'istante la malvagia Strega dell'Est (Dizzy che uccide qualcuno? Wow!). L'altra strega cattiva, quella dell'Ovest, compare sulla scena e porta via con sé Pogie. Da questo momento in poi, Dizzy avrà due preoccupazioni: ritrovare Pogie e tornare nella sua dimensione. Tutti gli indizi sembrano portare verso il misterioso Mago di Oz, che vive nel Castello di Smeraldo, al di là di un campo di papaveri con la sgradevole caratteristica di addormentare Dizzy per sempre, facendogli perdere una vita. Un riferimento alle droghe oppiacee, forse? Fatto sta che i pericoli non mancano: corvi, serpenti, scimmie volanti e così via. Quel che è peggio, in tutti questi anni Dizzy non ha ancora imparato a nuotare, per cui se cade in acqua, perfino in un semplice ruscello, annegherà all'istante. Per lo meno ha finalmente ammesso di essere un cleptomane, nel primo dialogo con Dozy/Spaventapasseri.



Come negli altri giochi della serie, Dizzy può portare un massimo di tre oggetti, e per usarli, o darli a qualcun altro, deve selezionarli da un menù che appare premendo Fuoco. Gli enigmi non sono molto ostici da affrontare, e solo in un caso particolare ho dovuto fare riferimento alla storia narrata nel libro. Anche qui, comunque, Dizzy/Dorothy dovrà far fuori la Strega dell'Ovest per far sì che il Mago di Oz, o meglio colui che si fa passare per tale come nel romanzo, aiuti lui e i suoi tre amici uomo di latta, spaventapasseri e leone codardo a risolvere i loro problemi. I dialoghi tra Dizzy e gli altri personaggi comprendono anche riferimenti al mondo contemporaneo, che a volte rendono spaesato Dizzy, per lo più rimasto ai primi anni '90; per esempio non capisce cosa intenda il pirata Barbanera – che vive, guarda caso, a "Pirate Bay" – quando dice che può trovare quello che gli serve sul "dark web". Vi sono anche le monete da collezionare, 99 per la precisione, e serviranno proprio alla fine del gioco (in realtà sono 100, come hanno rivelato pochi giorni dopo la pubblicazione



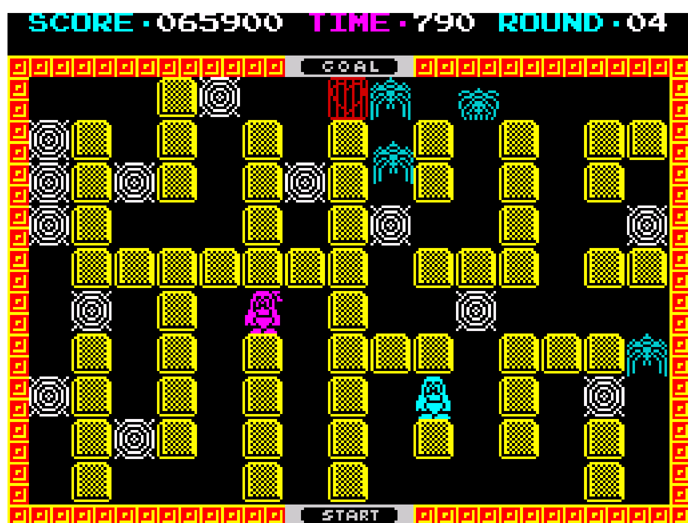
gli stessi gemelli Oliver; una è infatti nascosta in una locazione segreta). In generale sono abbastanza facili da trovare, ma il cercarne una in particolare mi ha fatto alquanto grattare la testa, prima dell'intuizione che mi ha permesso di recuperarla.
Dal punto di vista tecnico e soprattutto grafico, era lecito aspettarsi un lavoro di prima classe dagli autori del rifacimento di *Crystal Kingdom Dizzy*, e *Wonderful Dizzy* non ha deluso, tutt'altro: le ambientazioni sono dettagliate e ricche di colori, con notevoli differenze tra una parte e l'altra del mondo di gioco, per cui si trasmette al giocatore l'idea di un universo in miniatura, ciascuno con le sue componenti specifiche, dall'oscurità della foresta che circonda il castello della Strega dell'Ovest allo splendore dei castelli di rubino e di smeraldo. Gli sprite si muovono fluidamente, e Dizzy risponde ai comandi con notevole precisione, anche se il consueto rotolamento fa

sì che occorra porre un'attenzione speciale ai salti. Il sonoro consiste nei soliti effetti e in varie graziose melodie, udite all'inizio, nello svolgimento del gioco e alla fine.
Che dire, dunque, di questo nuovo capitolo ufficiale della serie, a 28 anni da *Crystal Kingdom Dizzy?* Personalmente devo ammettere che da anni non mi capitava di venire così assorbito dalle peripezie del personaggio uovoso. L'ho giocato fino alla fine con grande interesse e piacere. Credo che dobbiamo essere grati a tutti coloro che sono stati coinvolti nella sua realizzazione di averlo messo a disposizione della comunità degli appassionati gratuitamente. Se devo trovarci un difetto, comune peraltro a questo genere di giochi, è il dover andare continuamente da una locazione all'altra, anche molto distanti tra loro (il cosiddetto *backtracking*), per svolgere i compiti necessari alla prosecuzione dell'avventura, e il fatto che un po' troppe volte ci si debba rivolgere a Rosie, il personaggio sul ponte che parla in rima, per ottenere degli oggetti utili risolvendo i suoi indovinelli, in verità abbastanza semplici. Certo, se detestate Dizzy o non amate gli arcade adventure, difficilmente *Wonderful Dizzy* vi farà cambiare idea. Per tutti gli altri, però, è un'esperienza da non perdere.



BINARY LAND ★★

Joflof
Lingua: inglese
Note: realizzato con ZX BASIC; versione "mini" per il 16K



Binary Land, originariamente apparso sull'MSX nel 1984, è un gioco il cui obiettivo è semplicemente quello di fare più punti possibile nel corso dei 100 schermi di cui è composto. In ogni schermo, strutturato come un labirinto, il giocatore muove simultaneamente un pinguino maschio, Gurin, e uno femmina, Malof. A seconda di quale dei due il giocatore sceglie di controllare all'inizio, l'altro si muoverà nella direzione opposta.
Ogni livello comincia con i due simpatici protagonisti nella parte bassa dello schermo, e per superarlo bisogna portarli ai lati opposti dell'uscita, posta in cima. Naturalmente, i livelli sono popolati da nemici dal tocco letale; inizialmente si tratterà di ragni, contro i quali usare uno spray insetticida che permette di togliere di mezzo anche le ragnatele nella quali uno dei due rischia di restare bloccato se l'altro non interviene a salvarlo. In seguito compaiono delle fiamme itineranti e un fastidioso uccello in grado di volare sopra le pareti che compongono il labirinto e di scambiare Gurin e Malof tra loro se entra in contatto con uno di essi. Come se non bastasse, l'uscita deve essere raggiunta entro un tempo limite, o perderemo una vita.
Ogni tanto sullo schermo compariranno alcune icone. La maggior parte di esse dà dei punti bonus; una che raffigura una balena rende per un breve tempo Gurin e Malof più veloci e invulnerabili. Inoltre, se i due personaggi si incrociano tra loro per 17 volte di fila... nasce un pinguinetto invincibile, in grado di aver ragione di tutti i "cattivi".
Come molti titoli dei primi anni Ottanta, *Binary Land* è molto semplice ma divertente e con alcuni tocchi inconsueti, come la necessità di guidare i due personaggi allo stesso tempo. Ciononostante, la varietà non è tantissima: dopo i primi 30 schermi avrete visto più o meno tutto quello che ha da offrire. Nonostante questo, risulta piacevole da giocare e abbastanza impegnativo. Da notare che l'autore ne ha realizzato una versione "miniatura" per lo Spectrum 16K, con tutti i livelli dell'originale!

TRANSYLVANIAN CASTLE ★

Fitosoft
Lingue: inglese, spagnolo
Nota: realizzato con ZX BASIC

Transylvanian Castle è un gioco di avventura ed esplorazione ispirato sia alla celeberrima storia del *Dracula* di Bram Stoker, sia ai titoli del genere, spesso programmati in BASIC, diffusi all'inizio degli anni Ottanta.



La trama è abbastanza consueta: il dottor Van Helsing, esperto di occulto, si reca in Transilvania per indagare su alcune misteriose sparizioni di abitanti del posto, che sembrano collegate al conte Dracula, uno strano personaggio che vive in un castello sito in un luogo isolato. Van Helsing entra nel castello, ma il pesante portone di ingresso si chiude improvvisamente alle sue spalle. Per poter uscire, dovrà combattere contro strane creature, sconfiggere lo stesso Dracula e trovare la chiave del portone. Il tutto entro tre giorni, altrimenti la maledizione del castello gli costerà la vita.

Van Helsing si controlla tramite la tastiera e può portare con sé fino a tre oggetti. Questi consistono in armi di varia potenza, un anello e uno scudo a scopo di protezione, cibo o pozioni per recuperare l'energia perduta. Le armi possono essere equipaggiate nella mano destra, le protezioni nella mano sinistra, aumentando in tal modo l'attacco e la difesa del personaggio.

Nelle stanze del castello si trovano, disposti casualmente ogni volta che si comincia, nemici comuni e nemici speciali. I primi possono essere attaccati a mani nude o con una delle armi comuni, hanno varia potenza e resistenza, e tra di essi vi è anche un tentacolo viola: una citazione di *Maniac Mansion* o *Day Of The Tentacle*, forse? I secondi possono essere uccisi solo con le armi speciali, diverse per ciascuno di essi: ad esempio, il martello e il paletto vanno usati contro Dracula. I nemici uccisi danno anche un certo quantitativo di monete d'oro, che servono a fornire al giocatore una sorta di punteggio. Però, data la collocazione totalmente casuale dei mostri, può succedere che fin dall'inizio ci troviamo circondati da nemici troppo potenti, per cui Van Helsing soccombe subito o quasi. Sarebbe stato meglio modificare l'algoritmo in modo da inserire i nemici più deboli e almeno un'arma nelle stanze più vicine all'entrata, così da non dover affontare quelli più forti solo coi pugni.

Scrive l'autore al termine del manuale: "Questo gioco non è originale, né pretende di esserlo. È stato concepito e progettato per rendere omaggio ai meravigliosi anni '80, ai loro giochi, alla loro musica, alle loro serie, alla moda e soprattutto a Chris Dorrell, designer e programmatore di videogiochi per computer a 8 bit e autore di due magnifici giochi che sono tra i miei preferiti, *The Oracle's Cave* e *The Runes of Zendos*". *Transylvanian Castle*, infatti, si presenta in maniera estremamente semplice, come un titolo di quasi quarant'anni fa: una piccola finestra in alto a destra raffigura schematicamente l'azione, mentre il resto mostra le



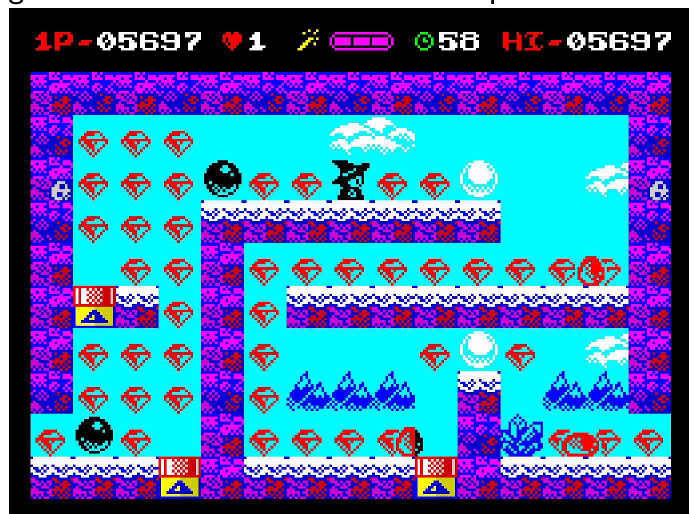
caratteristiche del giocatore, gli oggetti, una mappa delle stanze fino ad allora visitate e le informazioni relative all'andamento del gioco. Il tutto si svolge in maniera altrettanto semplice: si entra in una stanza, si attacca l'occupante, e se si resta in vita, si prende l'eventuale oggetto là custodito, finché non troviamo la chiave, uccidiamo Dracula e torniamo alla stanza iniziale. Ciò va fatto entro il tempo a disposizione, che scorre inesorabile.

Non vi sono altri obiettivi da raggiungere, abilità da potenziare o personaggi non giocanti con cui interagire: *Transylvanian Castle* è tutto qui. Un titolo "leggero", ma degno di interesse, specie se vi piace il genere, e comunque diverso dalla maggior parte delle produzioni "homebrew" di quest'anno.

BLACK AND WHITE (128K) ★★★

Pat Morita Team [Antonio J. Pérez, Jarlaxe]
Lingua: inglese
Nota: realizzato con MK2

Black And White è un gioco che strizza l'occhio ai coin-op piattaforme/raccoglitutto degli anni '80. Il giocatore impersona non uno ma due personaggi, le maghette gemelle Candel e Alice, riconoscibili in quanto una veste



di bianco e l'altra di nero. Il re di Kalela aveva affidato loro il compito di custodire il tesoro del regno, ma dopo un maldestro incantesimo lanciato per gioco, le due ragazze si sono "fuse" l'una con l'altra e una tempesta magica ha fatto disperdere i diamanti del tesoro in lungo e in largo. Per farsi perdonare, Candel e Alice devono recuperare tutti i diamanti.
In ogni schermo controlliamo una delle due protagoniste per volta. Con la loro magia devono rompere i blocchi del colore corrispondente al proprio e tramortire i numerosi nemici – bolle, granchi, scheletri, pipistrelli ecc. – disseminati per le sei sezioni in cui è diviso il mondo di gioco. Quando la carica magica si esaurisce, Candel e Alice devono toccare un cristallo magico per restaurarla, ma questo farà scambiare tra loro i personaggi, per cui se siamo bianchi, diventeremo neri, e viceversa.
Realizzato con cura, dalla grafica sia degli sprite che dei fondali, al sonoro, con musichette reminiscenti dei giochi di vari decenni fa, *Black And White* è una simpatica e divertente variazione sul tema piattaforme/raccoglitutto: il fatto che dobbiamo necessariamente cambiare da una ragazza all'altra per poter superare i livelli e stare attenti a non restare senza carica magica di fronte ai nemici, dà al gioco una marcia in più. È inoltre sia vario che vasto; gli schermi sono stati concepiti in modo da non dare impressioni di "già visto" e i sei mondi di gioco, con un totale di ben 64 schermi, impegneranno a lungo il giocatore.

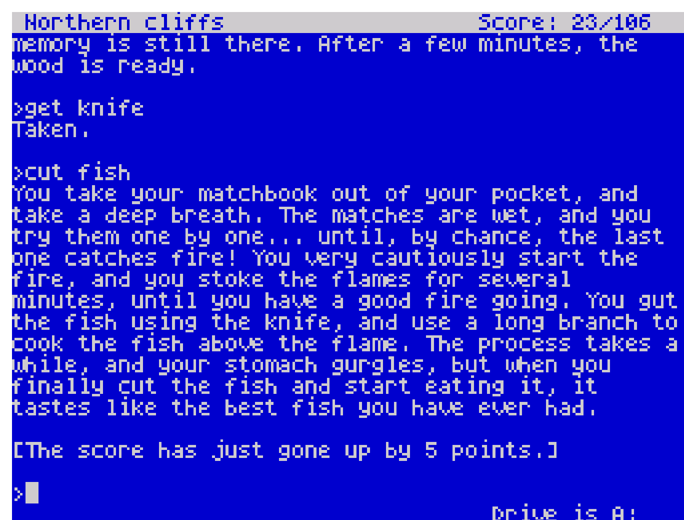


TRISTAM ISLAND (128K) ★★★

Hugo Labrande
Lingua: inglese
Note: a pagamento; versione parziale dimostrativa scaricabile gratuitamente

Un volo in solitaria sull'Oceano Atlantico rischia di trasformarsi in tragedia quando un'avaria al motore fa precipitare l'aereo. Il pilota, per fortuna, si salva, e approda su una minuscola isola, che sembra essere stata abitata fino a poco tempo prima. Quali misteri nasconde questo punto sperduto in mezzo al mare? E come fare per tornare a casa?
In questa avventura testuale, il giocatore assume il ruolo del malcapitato protagonista. *Tristam Island* è stato sviluppato con il sistema di "storie" Z3 originariamente ideato dalla Infocom per i suoi celebri titoli – la trilogia di *Zork, The Lurking Horror, Hitchiker's Guide To The Galaxy, A Mind Forever Voyaging, Bureaucracy* e altri ancora – e si ispira dichiaratamente ad essi. Le descrizioni delle locazioni e degli oggetti sono ampie e dettagliate, così come i commenti alle azioni del giocatore, e contribuiscono a creare un'ambientazione davvero coinvolgente. Gli enigmi in generale sono abbastanza chiari, ma alcuni richiedono una certa dose di pensiero creativo (per cosa si può usare una rete da pesca, oltre che per pescare?). Durante circa il primo terzo del gioco dovrete trovare un modo per arrivare sulla cima dell'isola, e in questa fase è frequente il doversi spostare continuamente da una parte all'altra di essa, il che è un

po' seccante, specie tenendo presente che non si possono portare più di tre oggetti alla volta e che alcuni, come i fiammiferi che sono l'unico oggetto presente nell'inventario all'inizio, non possono essere lasciati prima di essere utilizzati. L'avventura, comunque, entra nel vivo una volta che si arriva all'insediamento abbandonato posto su di un altipiano al centro dell'sola. Facciamo anche la conoscenza di un grande albatros, apparentemente dotato di notevole intelligenza: ci aiuterà?
Il gioco si può acquistare sulla pagina dell'autore sul sito web *itch.io*, ma se prima desiderate provarlo, potete scaricarne gratuitamente una versione dimostrativa che finisce nel momento in cui si raggiunge l'altipiano. La versione per Spectrum è disponibile sia in formato ZXZVM già pronto, sia in formato CP/M Plus da usare con l'interprete della Locomotive (anch'esso a pagamento), più rapido e leggibile del precedente. Inoltre, l'acquisto comprende le versioni del gioco per molte altre piattaforme, dal C64 a Windows a 32 e 64 bit fino all'Oric Atmos, e del semplice file storia Z3 da usare con un interprete ZVM a vostro piacimento. Per tutti gli

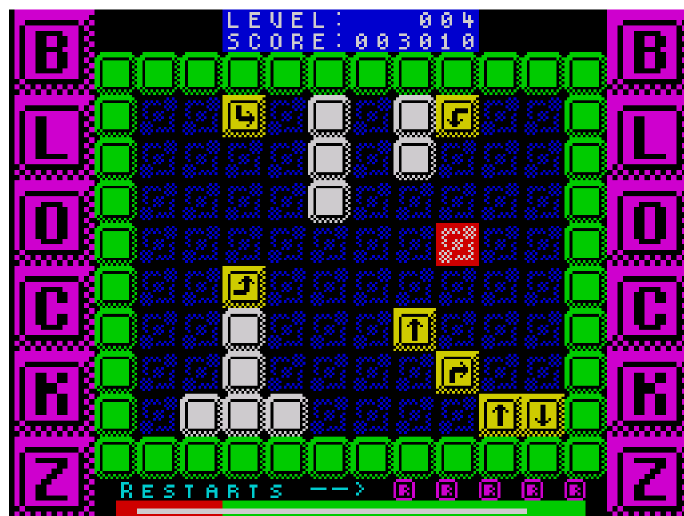


appassionati di avventure testuali, non solo esperti vista la sua relativa accessibilità, è un acquisto sicuramente consigliabile: *Tristam Island* è ricco di atmosfera e godibile, e vi terrà attaccati allo schermo. Per gli altri, potrebbe essere una buona introduzione al genere, ma suggerisco di provare la versione "demo" prima di acquistarlo.

BLOCK Z ★

Raymond Russell, SpectrumNez
Lingua: inglese

Un rompicapo composto da 50 schermi, in ciascuno dei quali vi è uno schema costituito da blocchi fissi, indicati da un punto, blocchi mobili, i quali recano una freccia che indica la direzione in cui si muovono quando il giocatore li selezione e preme il tasto Fuoco, e infine blocchi sui quali non si può intervenire in alcun modo e che servono a definire l'area di gioco. Alcuni blocchi del secondo tipo seguono una linea retta fino a incontrare un ostacolo; altri, che portano il simbolo di una freccia "ad angolo" (orario o antiorario), deviano di 90° nel momento in cui incontrano un primo ostacolo, per poi fermarsi definitivamente al secondo. Se uno di questi blocchi ne tocca un altro o due in orizzontale o in verticale, scompaiono tutti.
Lo scopo è far sparire tutti i blocchi dei primi due tipi. Quando i blocchi sono in numero pari, vanno messi insieme a coppie, mentre se sono dispari bisogna farne sparire almeno tre in una volta. Quest'indicazione è preziosa, poiché il tempo per risolvere gli schemi è limitato. Per cinque volte, nel corso del gioco, si può ricominciare lo schema da capo, dopodiché si finisce e si può ricominciare dall'ultimo schermo raggiunto, ma il punteggio viene azzerato.
Block Z è un rompicapo essenziale, ma ingegnoso. L'idea di base è estremamente semplice e la realizzazione spartana: solo blocchi gialli, che si muovono di un carattere per volta. L'audio è limitato a qualche effettino sul 48K e arricchito da musiche AY sul 128K. Un sistema di password per riprendere il gioco da uno qualsiasi degli schermi, nonché una diversificazione dei livelli di difficoltà sulla base della velocità dello scorrere del tempo sarebbero stati graditi. Così com'è, *Block Z* resta comunque un titolo degno di nota.



DUCKSTROMA ★
Ultranarwhal
Lingua: inglese
Nota: realizzato con AGD

Aura è una papera che lavora come corriere (con un contratto regolare e almeno la paga minima sindacale, si spera). Il suo incarico attuale è notevolmente complesso: deve consegnare 8 dischi floppy a un cliente. I dischi sono disseminati per 20 schermi a piattaforme, popolati da esseri non proprio amichevoli, il cui tocco fa perdere ad Aura una delle sue tre vite. Per fortuna, la nostra amica



può saltare sulla testa della maggior parte di essi per toglierli di mezzo, almeno finché non rientra nello schermo. Oltre a ciò, il volo non è il suo forte, quindi per raggiungere dei punti posti molto in alto deve... deporre delle uova, per di più alquanto peculiari: dopo pochi secondi esplodono, permettendo ad Aura, se è a contatto con esse, di spiccare un bel salto. Altri luoghi sono protetti da barriere che scompaiono azionando un interruttore.

Duckstroma, come molti altri titoli di questo genere creati con AGD, non è né molto lungo, né particolarmente impegnativo, ma ha dalla sua, oltre alla curiosa caratteristica delle uova esplosive, una realizzazione tecnica abbastanza buona. Lo sprite della protagonista è molto carino, mentre gli altri sembrano più abbozzati; i fondali sono un po' grezzi ma molto colorati, e gli schermi sono abbastanza differenziati tra loro nella struttura. Una menzione speciale va al motivo "Spring Came" di Shiru (Aleksandr Semënov) che accompagna il gioco sul 128K: è una delle più simpatiche e orecchiabili musiche di sottofondo che abbia mai sentito in una delle produzioni recenti per lo Spectrum.

KRPAT ★★
Peter Macej
Lingua: slovacco

Se Lucifero era un angelo ribelle, Krpat è un simpatico diavoletto che si è ribellato a lui perché gli ha rapito l'amata strega Frndolina. Deve quindi trovare sette chiavi per aprirsi la strada verso il principe degli inferi, che dovrà infine sconfiggere in duello. Per difendersi dai servi di Lucifero, Krpat spara delle palle di fuoco: alcuni nemici sono semplici da eliminare, altri sono decisamente più coriacei e sarà necessario stare molto attenti ad essi.

Il gioco, che prende il nome dal protagonista, è un tipico titolo di piattaforme e azione, caratterizzato però da una grafica che ricorda alcune produzioni del duo Nick Bruty/David Perry come *Savage* o *Dan Dare III:* sprite molto grandi e colorati si muovono velocemente su fondali altrettanto variopinti.

Dietro *Krpat* c'è poi una storia curiosa, in quanto fu programmato tra il 1994 e il 1995 sul clone cecoslovacco dello Spectrum Didaktik M, ma il suo autore, allora solo adolescente, lo ha tenuto nel cassetto fino a ora. Peccato davvero, perché si tratta di un titolo magari non molto originale, ma veramente ben realizzato e piacevole sia da vedere che da giocare, che avrebbe meritato di entrare nella storia dei giochi dell'era post-commerciale dello Spectrum già da allora. Meglio tardi che mai, comunque!

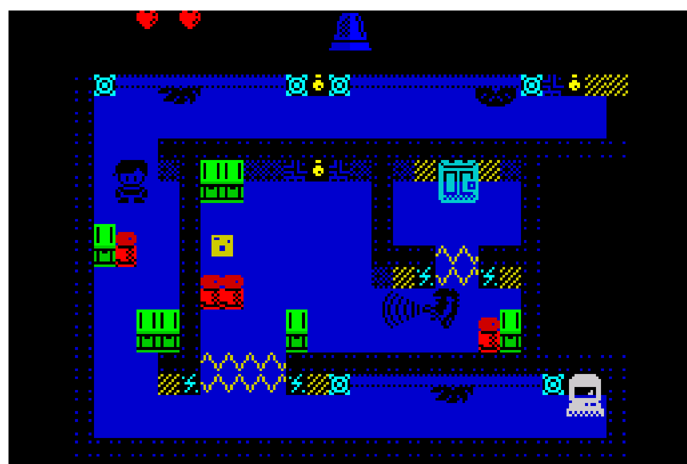


H.E.R.O. RETURNS ★
Gusvision
Lingua: inglese



Il gioco è un omaggio al vecchio *H.E.R.O. - Helicopter Emergency Rescue Operation* della Activision, apparso originariamente sull'Atari 2600 e convertito anche per Spectrum. Il nostro compito sarà il salvataggio dei minatori rimasti intrappolati entro un insieme di caverne piene di insidie. Per far questo abbiamo a disposizione un "unicottero", cioè uno zaino a elica, quattro candelotti di dinamite per aprirci la strada e una pistola ad arco voltaico dal raggio assai limitato, utile per sbarazzarci di granchi, pipistrelli, serpenti e altre bestie pericolose. Contro i coccodrilli che ogni tanto escono fuori dalle pozze d'acqua, però, non abbiamo nessuna difesa, così come contro le pareti di lava ardente. Bisogna anche stare attenti a non colpire le lanterne poste in alcuni schermi, onde evitare di brancolare nel buio. Oltre a ciò, l'energia dell'unicottero è limitata, per cui non possiamo perdere molto tempo a girovagare. I livelli sono 16 e diventano sempre più ampi e intricati man mano che si va avanti. Disponiamo di quattro vite, perdute le quali, una sola volta, potremo ricominciare dall'ultimo schermo raggiunto.
Come nell'originale, grafica e sonoro sono ridotti all'osso, ma portare a termine la missione richiede impegno e tempismo non comuni. Prima di raggiungere la fine, dovrete sudare non poco!

CODE-112 ★
Antonio Román, Ariel Endaraues, Javier P.
Lingue: inglese, spagnolo
Nota: realizzato con AGDx



In un tranquillo villaggio si sono verificate negli ultimi tempi delle sparizioni di persone. Corre voce che il fatto sia collegato alla recente fondazione di un misterioso "centro di ricerca di ingegneria sociale". L'ultima a scomparire è una bambina di 6 anni. Suo fratello Sami decide di penetrare di nascosto nell'edificio alla sua ricerca.
In *Code-112* guidiamo Sami attraverso sei schermi visti dall'alto, in ciascuno dei quali dobbiamo raccogliere un disco floppy e inserirlo in un terminale per ottenere un codice che sblocca la porta verso lo schermo seguente. Il nostro compito è reso difficile dalla presenza di robot guardiani che pattugliano stanze e corridoi ed entrano in allarme se Sami si avvicina troppo a loro. Sami può spingere dei carrelli per bloccare certi passaggi in modo da ostacolare i robot. Oltre ad essi, deve fare attenzione a barriere di energia, lame circolari e telecamere di sorveglianza (queste ultime possono essere disattivate).
Code-112 è un esempio di un genere raro sullo Spectrum, un misto tra azione e avventura con una meccanica di gioco "stealth". Grafica e sonoro non sono male, con qualche peculiarità come le luci che si illuminano quando uno sprite passa vicino a loro, ma i colori sono prevalentemente scuri (nero su blu) e alla lunga stancano. I robot guardiani si posizionano spesso in maniera tale che riesce molto difficile cercare di attirare la loro attenzione per poter passare, il che può risultare frustrante. Però il limite maggiore del gioco è la sua brevità: solo sei schermi, davvero pochi. Resta comunque l'interesse suscitato dal tentativo di creare qualcosa di diverso dai soliti giochi sviluppati con AGD.

MAGICABLE ★★

Packobilly [Francisco Urbaneja]
Lingua: inglese
Nota: realizzato con AGDx

Le forze occulte si sono impadronite dei sedici Talismani Oscuri, custoditi nel Calderone della Provvidenza, e li hanno sparsi per il regno di Arnaroth, gettandolo nel caos. Quattro di essi sono finiti nella Foresta Infestata, quattro nel Tremendo Sotterraneo, quattro nel Castello Maledetto e quattro nella Caverna Perduta. L'anziano mago Able è l'unico in grado di recuperare i Talismani e di rimetterli, uno dopo l'altro, nel Calderone, rispettando la sequenza originaria. Purtroppo, la sua magia è ormai debole, e non tutte le creature malvage che infestano il regno potranno esserne influenzate.

Il giocatore, nel ruolo di Able, deve quindi percorrere le quattro ambientazioni in cui è diviso il mondo di *MagicAble*, facendo molta attenzione ai nemici che incontra, e raccogliendo in ciascuna di esse quattro Talismani secondo un ordine preciso. Questa è la prima peculiarità di un gioco di piattaforme/raccoglitutto abbastanza singolare. Infatti, ogni Talismano reca un numero romano da 1 a 4, pertanto dobbiamo raccogliere e portare al Calderone, posto al centro della mappa, il primo, il secondo e così via, uno dopo l'altro. La prima ambientazione che si apre, quando Able tocca il Calderone all'inizio del gioco, è la Foresta; le altre diventano accessibili man mano che riportiamo i quattro talismani a destinazione.

Altra caratteristica insolita è che Able non è libero di saltare quando gli pare, ma può farlo solo quando sta su alcune pietre magiche di colore magenta. Questo significa che spesso il percorso per raggiungere un Talismano sarà differente da quello per tornare al Calderone, in quanto Able dovrà, per esempio, raggiungere un punto in posizione elevata per poi lasciarsi cadere in basso e seguire un'altra strada. Tutto ciò aggiunge a *MagicAble* un livello di strategia non comune



nei titoli del genere, e ne aumenta lo spessore. Come se ciò non bastasse, il regno di Arnaroth è popolato da presenze ostili, che Able deve evitare, poiché gli tolgono una vita ogniqualvolta si scontra con loro. Alcuni nemici possono essere storditi temporaneamente con una magia, che però necessita di alcuni secondi per ricaricarsi, e per di più rimbalza invece di andare in linea retta, per cui se il tempismo non è adeguato, può mancare il bersaglio esponendo Able al rischio di venire colpito.

Graficamente *MagicAble* è discreto, ma in qualche occasione gli sprite, non essendo "mascherati", si confondono con gli elementi della scena. L'audio si limita a una melodia nel menù iniziale e a qualche effetto. Però ciò che conta è il fatto che le sue particolarità rivelano quanto il suo autore, recentemente affacciatosi alla scena "retro" dello Spectrum, cerchi di andare oltre i classici schemi di questo tipo di giochi. E in un panorama così affollato, non è certo cosa da sottovalutare. Per cui *MagicAble* passa tutt'altro che inosservato!

WHITE JAGUAR ★

Romancha
Lingua: inglese

Personalmente mi fa piacere veder arrivare sullo Spectrum un gioco ambientato nel selvaggio West – il mio preferito resta il mitico *Gunfright* della Ultimate –, tanto più se vi si impersona un nativo americano, o "indiano" come si dice solitamente (e impropriamente). Nei panni del valoroso guerriero Wahken dobbiamo liberare il nostro territorio dalla presenza dei Re Bufali, una pericolosa specie di ibridi con la testa di bufalo e il corpo di uomini. Altre creature ostili che ostacolano il protagonista sono piante carnivore, uccelli rapaci e delle sorte di enormi porcospini. Contro i suoi nemici, Wahken può tirare delle asce di cui però non ha a disposizione una scorta infinita; raccogliendo delle icone ne aumenterà il numero di tre. Colpire i nemici è reso più impegnativo dal

fatto che le asce non seguono una traiettoria retta, ma tendono realisticamente a cadere verso il basso.
White Jaguar è un gioco di piattaforme tanto insolito nell'ambientazione, quanto tradizionale nella sostanza. Non c'è molta varietà nell'azione: tutto quello che dobbiamo fare è eliminare i Re Bufali nei circa venti schermi che compongono il mondo di gioco. Il tutto è reso particolarmente arduo dalla configurazione degli schermi stessi, dove oltre ai nemici dobbiamo stare attenti a piattaforme che appaiono e scompaiono, pozzi, punte acuminate, stalattiti che cadono improvvisamente dall'alto. Con sole tre vite a nostra disposizione, si ha l'impressione che l'alto livello di difficoltà sia un modo per far sembrare il gioco più ampio di quanto non sia.
Vero è che *White Jaguar* si fa notare per una realizzazione tecnica di buon livello: gli sfondi sono colorati e dettagliati – forse anche troppo, visto che a volte gli sprite tendono a confondersi con essi – e il nostro protagonista si muove in maniera convincente. Sul 128K una melodia di sapore "indiano" si può udire in sottofondo. Questo contribuisce a rendere il gioco più interessante della media e meritevole di segnalazione in mezzo alla marea di titoli simili.



HELL YEAH ★★
Andy Precious
Lingua: inglese



Un gioco corri-e-spara caratterizzato da sprite grandi e colorati, *Hell Yeah* è l'opera prima di un autore che ha dichiarato di aver imparato l'Assembly dello Z80 solo recentemente. Difficile crederci, dato che *Hell Yeah* tutto sembra, tranne che lo sforzo di un "principiante assoluto".
Sprite grandi e colorati si muovono velocemente lungo quattro livelli pieni di nemici di tanti generi. Non mancano potenziamenti e altri tipi di armi, oltre al fuoco predefinito, non molto potente ma dalle munizioni infinite.
Nel corso dell'azione dovremo distruggere alcuni boss e mini-boss per poterci aprire la strada; inoltre dovremo evitare di andare avanti sparando e basta, perché le orde nemiche arrivano compatte e veloci, e se non stiamo attenti a dove mettiamo i piedi, saltando al fine di evitare punte acuminate, pozze di lava o proiettili infuocati, non faremo molta strada. I "cattivi" comunque non sono molto letali di per sé; è il loro flusso continuo che rende il gioco impegnativo, soprattutto al livello più alto di difficoltà (ve ne sono tre). In alcuni punti vi sono anche piattaforme nascoste che compaiono solo quando ci si salta sopra: memorizzarne l'ubicazione è vitale. Fortunatamente, se perdiamo tutte le nostre vite, è possibile riprendere il gioco ricominciando dall'inizio dell'ultimo livello raggiunto. Ovviamente, il punteggio ripartirà da zero.
Tecnicamente parlando, lo stile degli sprite e degli sfondi è piuttosto semplificato, ma i colori e la rapidità dell'azione lo compensano. Riguardo al sonoro, invece, non c'è gran che. Il gioco carica i livelli ad uno ad uno da nastro, anche sul 128K; sarebbe stato meglio, in questo caso, evitare il multi-load. Tuttavia, i dati dei livelli ci mettono poco a caricare. I maggiori limiti del gioco, però, sono la linearità e la brevità: una volta memorizzati il percorso, il comportamento dei nemici e quello dei boss, riuscirete, con una certa dose di pazienza, a portare a termine la missione.
Tenuto conto di questo, *Hell Yeah* è un esordio convincente come pochi e che fa ben sperare per i prossimi titoli dello stesso autore.

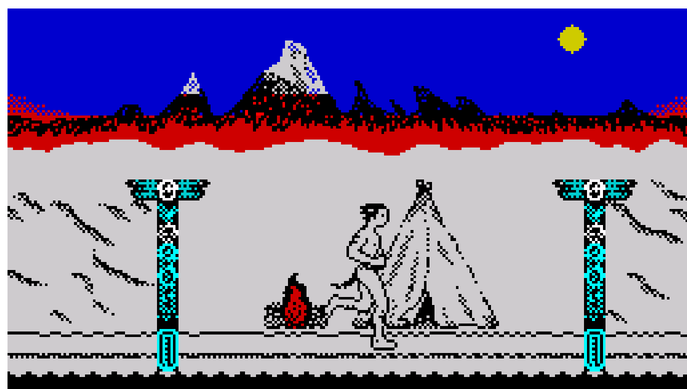
NEADEITAL ★★★★

Matt Birch
Lingua: inglese
Note: a pagamento; proventi devoluti alla Motor Neurone Disease Association



Narra un'antica leggenda che prima della razza umana un'altra stirpe di esseri senzienti abitava sulla Terra, i Nephilim. Essi vivevano in simbiosi con la natura, e attraverso riti sciamanici erano in grado di ottenere straordinari poteri dai quattro elementi fondamentali del mondo, che essi chiamavano Neadeital.

La loro tranquilla esistenza venne duramente messa alla prova quando una civiltà proveniente dallo spazio invase la loro terra, usando terribili armi che portarono morte e distruzione. Okikuy, la leader dei Nephilim, si recò a nord con i suoi guerrieri per aiutare coloro che erano stati attaccati, ma essi furono sterminati e di Okikuy si persero



le tracce. Le streghe-sciamane hanno assegnato al giovane guerriero Lelak la missione di trovarla e riportarla al loro accampamento. Tuttavia, come si vedrà non molto tempo dopo l'inizio, trovare Okikuy sarà solo la prima di una lunga serie di prove da superare.

Neadeital è un'avventura dinamica che richiama esplicitamente i due classici della Gargoyle Games *Tir Na Nog* e *Dun Darach,* a loro volta ispirati alle storie del mitico eroe celtico Cuchulainn. Lelak, rappresentato da uno sprite grande e ben animato, si muove velocemente al centro dello schermo; l'azione è vista sempre di lato, perciò una bussola posta in basso a sinistra ci aiuta a capire in quale direzione ci stiamo dirigendo. Sullo sfondo, vediamo il sole sorgere e tramontare, la luna risplendere sulle acque, e il paesaggio cambiare a seconda del punto di vista. L'effetto è davvero bello da



vedere, ma non ha solo una funzione di contorno, in quanto alcune azioni dovranno essere svolte in una certa fase della giornata.

Lelak può interagire con i personaggi non giocanti per ricevere indicazioni su ciò che deve fare, oppure rivolgersi ai barcaioli per farsi dare un passaggio verso la locazione dove si trova un altro di loro. Indizi più criptici vengono dalle descrizioni dei sogni, quando si ritira dentro una tenda per dormire. Le tende servono anche a "salvare" la posizione: se viene colpito da un nemico, Lelak riprenderà a muoversi dall'ultima di esse visitata.

Per procedere occorrono gli oggetti e le quattro benedizioni, una per ciascun elemento. I primi possono essere trovati in giro, e alcuni si possono anche fabbricare a partire da altri, ponendoli su degli appositi altari: quando tutti gli oggetti necessari per la fabbricazione vi saranno stati deposti, apparirà il nuovo oggetto. Le seconde si attivano quando si portano a termine determinati compiti e vengono concesse toccando dei menhir recanti il simbolo di un elemento. Per esempio, allo scopo di oltrepassare un lago, Lelak deve portare a una sciamana un certo oggetto, dopodiché riceverà la benedizione relativa all'acqua, con la quale potrà trasformare l'acqua del lago in ghiaccio per camminarci sopra.

"Atmosferico" è un aggettivo forse abusato, ma a *Neadeital* si adatta senza alcun dubbio. Già dai primi minuti di gioco è difficile non farsi catturare dal fascino

dell'ambientazione, tra sciamane in preghiera dentro buie caverne e misteriosi droni che emettono raggi micidiali. L'aspetto grafico è certamente evocativo, ma la creazione di un'atmosfera non è solo una questione di estetica. In *Neadeital* ci si trova immersi in un titolo vasto



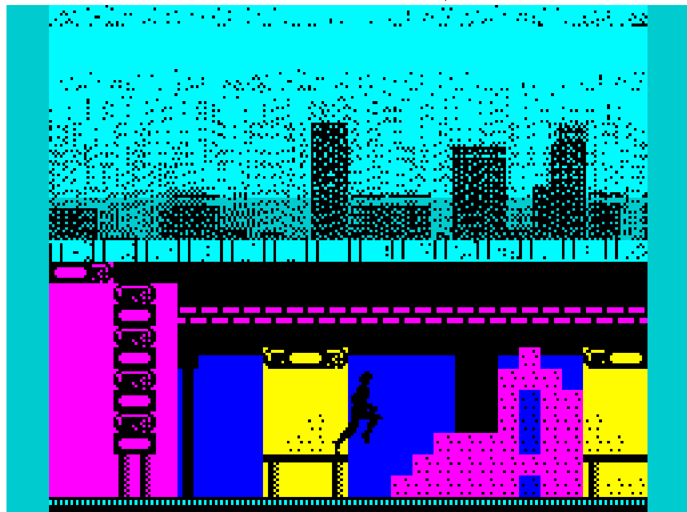
e profondo, ricco di imprese in cui cimentarsi, luoghi da scoprire e personaggi con i quali interagire, e ogni risultato conseguito dà la spinta a proseguire. Certamente, questo significa che non è uno di quei giochi da provare ogni tanto. Richiede tempo e dedizione, ma proprio qui sta il suo pregio maggiore: far sentire il giocatore parte di un mondo.
Neadeital è stato inizialmente offerto come premio per la campagna Kickstarter della nuova edizione della rivista *Crash*, ma in seguito è stato messo in vendita in formato digitale a scopo di beneficenza. Tutti i proventi delle vendite andranno infatti alla Motor Neurone Disease Association, una società inglese per l'assistenza ai malati di patologie dei neuroni. Acquistandolo, quindi, farete un favore non solo a voi stessi, ma anche a tante persone che soffrono. Per questo si può dire che *Neadeital* valga due volte il suo prezzo.



RUN! ★

Roman Cikryt
Lingua: inglese

In un futuro distopico, dove la televisione guidata dall'intelligenza artificiale propaganda l'unica e sola verità, qualcuno si ribella e decide di fuggire. Ma i difensori del sistema se ne accorgono e lo inseguono per catturarlo.
La storia è semplice quanto il gioco: in *Run!* il personaggio corre da sinistra a destra, fermandosi quando incontra un ostacolo. Guidiamo il protagonista verso la libertà, controllandolo con due soli tasti, o movimenti del joystick: uno per saltare e aggrapparsi, uno per scivolare sotto gli ostacoli. Come nella disciplina di corsa urbana detta *parkour*, il nostro alter ego cerca di arrivare alla fine del livello correndo e saltando su casse, pareti, scrivanie, gru ed altro ancora. Una guardia lo tallona senza tregua, approfittando di ogni errore o indecisione da parte nostra. Se ci supera, abbiamo fallito e dobbiamo ricominciare il livello da capo.



Run!, nonostante la semplicità della meccanica di gioco, richiede una buona dose di coordinazione e di scelta del tempo da parte del giocatore fin dai primi momenti. La tensione dovuta alla presenza dell'inseguitore è quasi palpabile mentre si gioca, e per superare i vari livelli è indispensabile memorizzare la sequenza degli ostacoli. Anche nei salti bisogna fare molta attenzione, perché bastano dei piccoli anticipi o ritardi per precipitare in un abisso e porre subito fine al tentativo di fuga.
La realizzazione tecnica è pure contraddistinta da una grande semplicità. La grafica è colorata ma piuttosto rozza, l'azione occupa la sola metà inferiore dello schermo, e il sonoro, a parte una musica AY che si può sentire sul 128K, è quasi assente. Malgrado ciò, *Run!* risulta coinvolgente e curiosamente insolito.

ALCHEMIST II - THE DUNGEONS ★

Francesco Forte
Lingue: inglese, italiano
Nota: realizzato con AGD

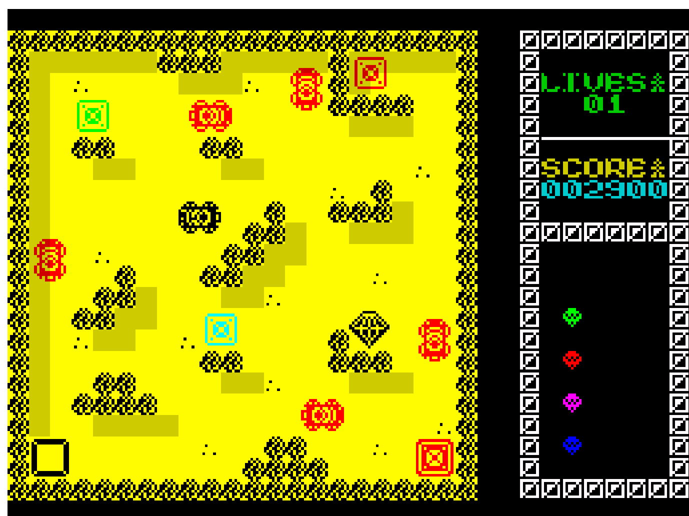
Ritorna l'Alchimista dello storico arcade adventure Imagine a 37 anni di distanza. Ancora una volta la sua missione è di distruggere uno stregone malvagio tramite una formula magica divisa in quattro pezzi. Questi vanno ottenuti a partire da altrettanti oggetti disseminati per il mondo di gioco. Altra analogia con il gioco originale è la presenza degli incantesimi, da lanciare quando si possiede il relativo libro, e di armi per sconfiggere i numerosi nemici. Alcuni di essi sono posti a guardia di passaggi obbligati e possono essere eliminati solo da un'arma in particolare (alla *Underwurlde*). L'incantesimo più importante, in grado di restaurare l'energia vitale, si ottiene mescolando insieme altri tre oggetti, pertanto la nostra prima preoccupazione dovrebbe essere quella di realizzare questo compito.



Questo seguito "non ufficiale" di *Alchemist* è programmato con AGD, pertanto non presenta la caratteristica più notevole del primo titolo, ossia gli sprite molto grandi, anche se per il resto ne ricalca lo stile grafico abbastanza fedelmente. Il labirinto per il quale si aggira l'Alchimista è vasto e non del tutto lineare, il che rende molto utile una mappa. Un altro aspetto da notare è che gli oggetti (non le armi) cambiano locazione di volta in volta, quindi non pensate di trovarli sempre allo stesso posto. Evitare i nemici è a volte impossibile per via degli spazi stretti. Il loro tocco fa calare molto rapidamente l'energia vitale, e con una sola vita a disposizione, questo provoca non di rado una fine repentina del gioco, il che può risultare frustrante. Malgrado ciò, *Alchemist II* risulta un interessante gioco di avventura ed esplorazione, dall'aspetto marcatamente "retro".

RESTLESS ANDRE ★

Jaime Grilo, Pedro Pimenta
Lingue: inglese, portoghese
Nota: realizzato con AGDx

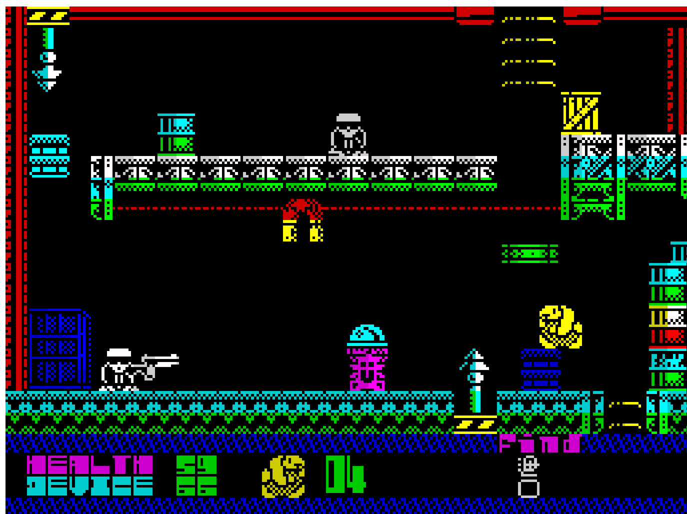


Più che inquieto ("restless"), l'Andre del titolo è incosciente, visto che si va a ficcare nei guai in ciascuno dei 19 schermi di questo raccoglitutto a labirinto. Per passare da uno schermo all'altro, come di consueto, Andre deve raccogliere tutti i "moduli" lampeggianti e dirigersi verso l'uscita, evitando tutto ciò che si muove, e in alcuni schermi anche delle barriere letali al tocco. Andre inizia la sua impresa nuotando, poi prosegue a bordo di un'automobile, un elicottero e perfino di una capsula spaziale.

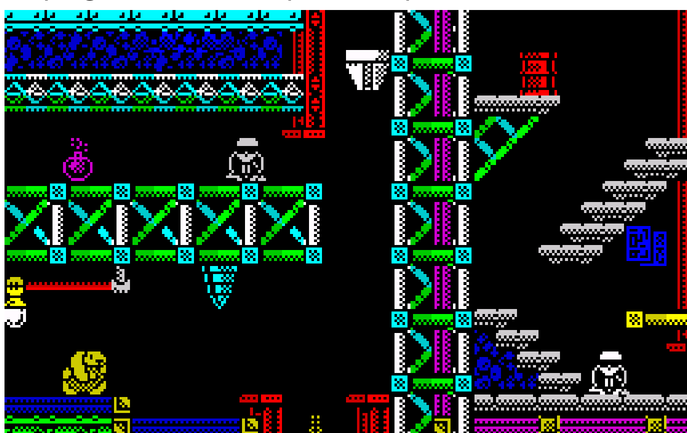
L'originalità non è il punto forte di *Restless Andre*, però il gioco si fa notare per lo stile grafico vario e colorato, le simpatiche musiche AY e l'impegno richiesto al giocatore per completare i vari schermi, in quanto occorre studiare attentamente i movimenti degli altri sprite per non collidere con essi, cercando però al tempo stesso di non stare troppo a pensare, perché potrebbero arrivare addosso ad Andre. Una gradevole variazione su un tema ben conosciuto.

TWENTY FOUR HOUR PARSLEY PEOPLE ★★★

Minilop [Bruce Groves, Mike Richmond]
Lingue: inglese, portoghese, spagnolo
Note: realizzato con Multi-Platform AGD; versione completa a pagamento, i primi due episodi sono scaricabili gratuitamente



La storia alla base di questo gioco è davvero bizzarra. Cocoa è un coniglio ghiotto di prezzemolo che ha costruito una macchina del tempo. Per renderla più efficiente torna indietro nel 1899 per chiedere consigli al grande inventore Nikola Tesla. Sfortunatamente, non solo capita nel mezzo di una pioggia di meteoriti, ma scopre che Tesla è perseguitato da alcuni misteriosi agenti segreti, i quali vogliono mettere le mani sulle sue invenzioni. Cocoa si offre di aiutare Tesla, dal quale riceve uno strano dispositivo simile a un megafono. Nel corso del gioco si scopriranno i suoi diversi usi, primo fra tutti respingere al mittente i proiettili sparati dai nemici.



Twenty Four Hours Parsley People è diviso in tre episodi che possono essere giocati da subito, anche se il manuale del gioco raccomanda di seguire l'ordine in cui sono narrati. Nel primo, Cocoa deve salvare Tesla e il suo laboratorio dall'assalto dei "cattivi"; nel secondo, si infiltra nella base sotterranea degli agenti segreti per ritrovare i piani di una invenzione di Tesla da loro rubata; infine, nel terzo deve recuperare alcune invenzioni di Tesla prima che vengano portate via e liberare Kolman, l'assistente dell'inventore, fatto prigioniero dai nemici.

Tutti e tre gli episodi sono strutturati secondo lo schema di piattaforme e scale, ma oltre a trovare oggetti (o persone) Cocoa deve anche sfruttare gli ambienti a proprio vantaggio. In alcuni schermi infatti si trovano macchinari da azionare per aprire passaggi o sbarazzarsi di nemici particolarmente seccanti. Nel terzo episodio Cocoa è anche in grado di volare grazie al dispositivo datogli da Tesla. Normalmente non amo il dover usare due controlli diversi per Su e Salto, però qui effettivamente la divisione ha un senso, poiché vi sono momenti nei quali Cocoa deve azionare un macchinario, per esempio una calamita, muovendolo su e giù, e se nel contempo saltasse, la cosa diventerebbe praticamente impossibile.



Graficamente il gioco si fa notare per lo stile ricco di dettagli e di colori, anche se gli schermi a volte sono ingombri di elementi e il "color clash" diventa in questi casi inevitabile. Gli effetti sonori sono quelli predefiniti e un po' sgradevoli di AGD; avrei preferito dei rumori personalizzati. In compenso si odono delle simpatiche musiche AY quando si gioca sul 128K.

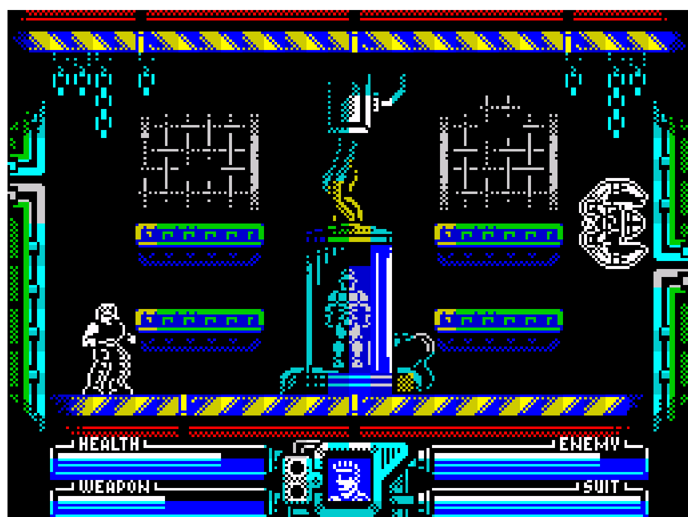
Twenty Four Hours Parsley People è un arcade adventure vasto, con non poche sorprese e tocchi inusuali, e la possibilità di volare nel terzo episodio aggiunge una nuova dimensione alla meccanica di gioco. I primi due episodi sono scaricabili gratuitamente dal sito *itch.io,* ma sono certo che dopo averli provati vorrete acquistare, per un piccolo prezzo, la versione completa.

DELTA'S SHADOW (128K) ★★★★

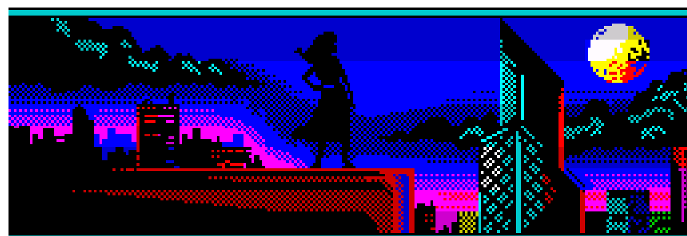
Sanchez Crew [Alexander Udotov, Evgenij Sukhomlin, Evgenij Rogulin, Oleg Nikitin]
Lingue: inglese, polacco, russo, spagnolo
Note: a pagamento; versione dimostrativa scaricabile gratuitamente; acquisto in formato sia digitale che fisico, entrambi comprendono la versione per il Next



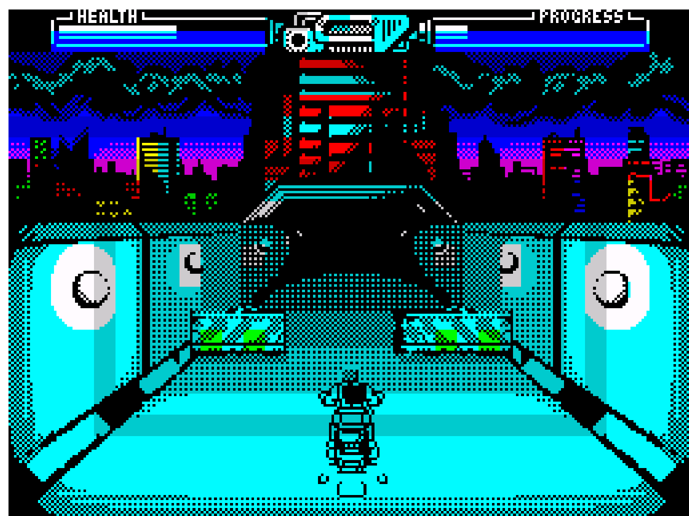
Proprio il giorno di Natale del 2020 è stato pubblicato *Delta's Shadow,* la nuova opera del famoso gruppo Sanchez, più volte anticipato nel corso dell'anno, e anche di quello passato. È ispirato alla serie *Power Blade,* prodotta dalla Taito circa 30 anni fa per il Nintendo NES. L'ambientazione non è particolarmente originale: nel XXII secolo, l'umanità ha finalmente trovato pace e concordia affidando la gestione di tutti i lavori di fatica a un gigantesco mainframe chiamato "Master Computer". Un brutto giorno, agenti segreti extraterrestri penetrano nella Fondazione Delta, che cura la manutenzione del Master Computer, e lo mettono fuori uso. Nova, il capo della sicurezza della Delta, riesce a smascherare il complotto e a sconfiggere gli invasori.



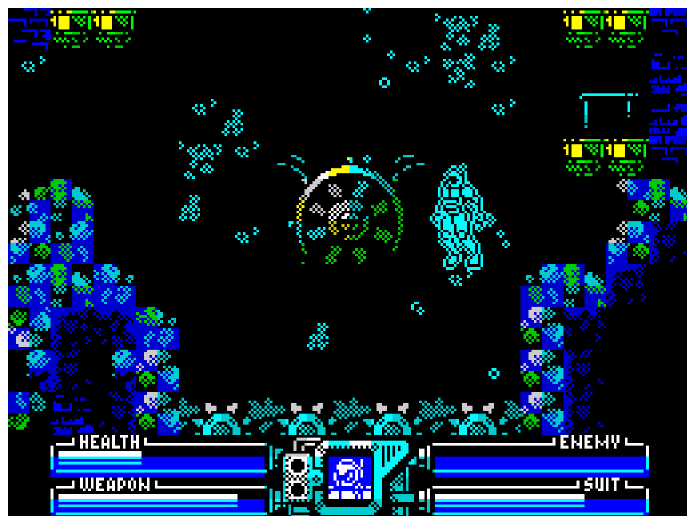
Anni dopo, la Trigon Corporation assume il controllo del Master Computer, ma Nova e la sua partner Jacqueline scoprono che dietro di essa ci sono gli stessi alieni di prima. Sarà nuovamente compito di Nova salvare la Terra da questa minaccia. In ognuno dei livelli di gioco, Nova penetra in uno degli edifici della Trigon, con l'obiettivo di raggiungerne il centro e di piazzare una bomba per farlo saltare in aria. Riuscire nell'impresa non è affatto scontato, non solo per la presenza di numerosi robot guardiani di vario tipo – alcuni volano, altri strisciano, altri ancora nuotano – e di altri pericoli come torrette, nastri trasportatori e lame circolari, ma anche per la conformazione stessa degli ambienti. Ogni edificio è suddiviso in varie sezioni, tutte molto grandi (stiamo parlando di almeno 20 schermi per sezione) e dalla struttura labirintica, in cui orientarsi non è semplice.
Essenzialmente, *Delta's Shadow* è, come i suoi antecedenti per il NES, un gioco di azione a piattaforme e scale, in cui il giocatore controlla Nova e, in un livello intermedio, Jacqueline. Nova può saltare, andare su e giù per le scale, nuotare nelle parti sommerse dall'acqua e scivolare per infilarsi nei passaggi più stretti. Per difendersi dalle orde di robot che cercano di fermarlo ha a



disposizione il Power Blade, una sorta di boomerang da lanciare in ogni direzione. Il Power Blade ha una carica limitata, che si può ripristinare raccogliendo apposite icone, così come la salute dello stesso Nova. Altre icone recanti il simbolo di una stella danno informazioni aggiuntive sul mondo di gioco, consultabili dal menù principale. Se Nova perde tutta la sua energia, ricomincerà dall'inizio della sezione corrente.
Nei meandri degli edifici Trigon si trovano dei laboratori dove sono custodite delle tute in grado di donare a Nova

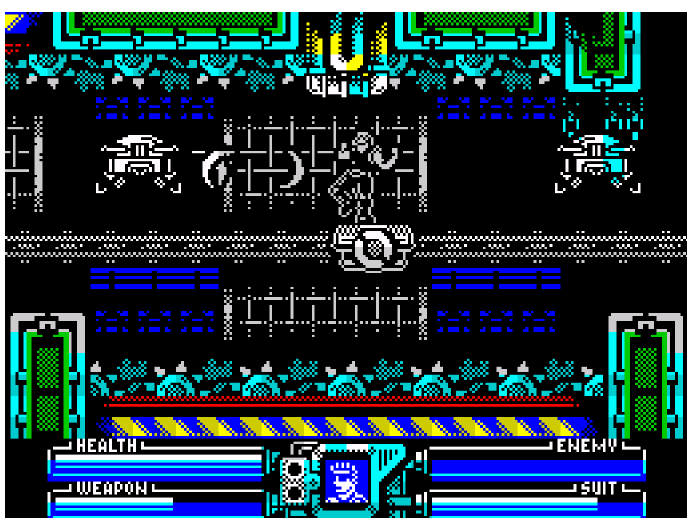


delle abilità speciali. Per impossessarsi di una tuta, Nova deve sconfiggere il robot-boss a guardia di esse. La prima mette in grado Nova di arrampicarsi sulle pareti, la seconda di muoversi agevolmente nell'acqua, e così via.



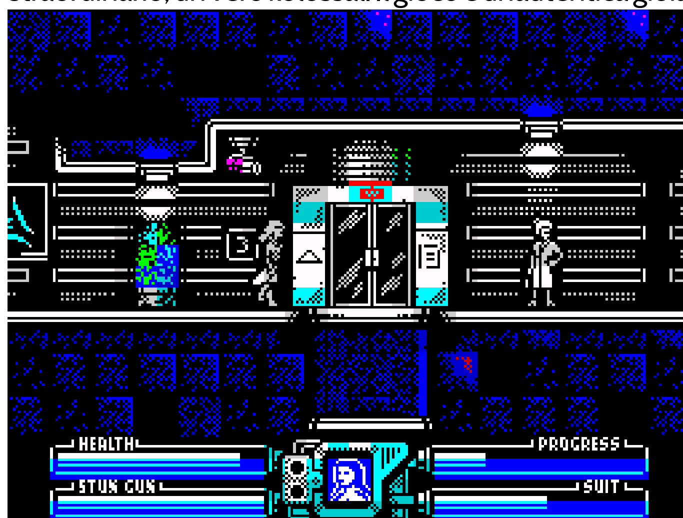
Le tute inoltre sono provviste di una potente arma a energia. Come il Power Blade, anche le tute sono azionate da una carica che si esaurisce con l'uso e va ristabilita raccogliendo delle icone col simbolo di una batteria.

Jacqueline, come accennato in precedenza, entra in gioco in un livello intermedio, nel quale deve violare una serie di terminali nella sede centrale della Trigon. Contro le guardie che sorvegliano il luogo, ha a disposizione una pistola stordente e un dispositivo di invisibilità. Violare i terminali ha anche l'effetto di attivare gli ascensori per accedere alle varie parti dell'edificio, fino alla terrazza posta al nono piano, dove arriva un elicottero per portarla via in sicurezza.



I livelli di difficoltà sono due, Facile e Difficile. Il secondo si differenzia dal primo per la presenza di un sotto-gioco di guida, nel quale controlliamo Nova a bordo di una sorta di moto a levitazione magnetica: infatti, per raggiungere ciascun edificio della Trigon, Nova deve attraversare un percorso pieno di ostacoli. Questa è la parte più debole del gioco, in quanto si riduce a un semplice esercizio di memoria sulla disposizione degli ostacoli, e dal momento che non è possibile rallentare o accelerare, dobbiamo solo cercare di scansarli più rapidamente possibile, il che può diventare frustrante. Inoltre, mentre a livello Facile Nova inizia ogni sezione col massimo di salute, a livello Difficile inizierà con la quantità di salute rimasta alla fine della sezione precedente, e se tale quantità è ridotta, è facile comprendere che procedere nella missione sarà decisamente arduo.

La lunga attesa di *Delta's Shadow* è stata premiata? Diciamo subito che siamo di fronte a un titolo straordinario, un vero kolossal. Il gioco è un'autentica gioia

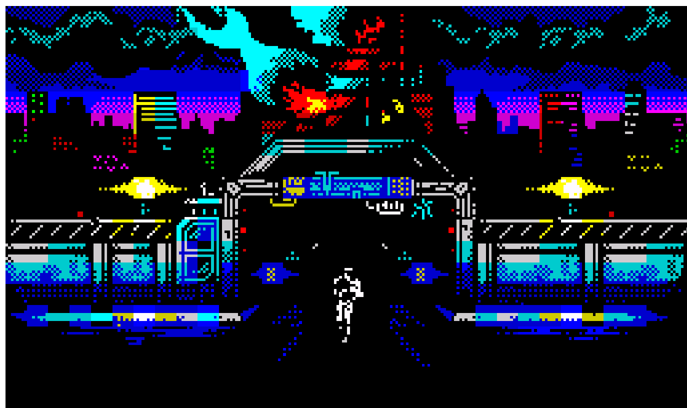


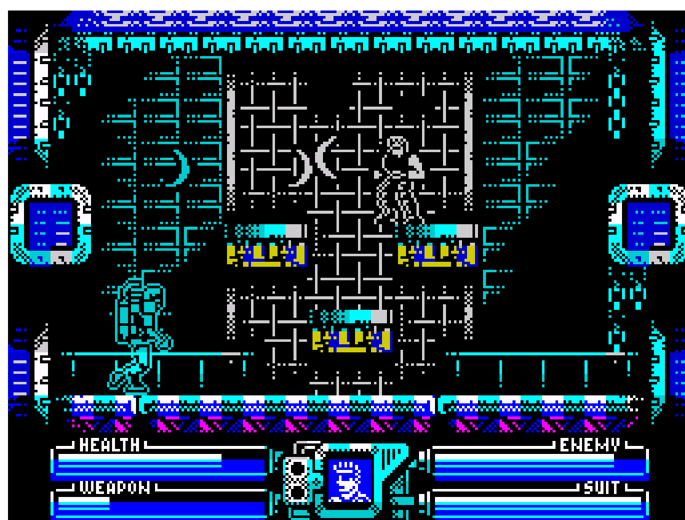
per gli occhi e le orecchie: grafica, animazioni e sonoro sono veramente di prima classe e soprattutto vari. Nova si muove in maniera convincente, e gli sprite dei robot avversari non sono da meno. Non ci sono scenari "riciclati", ma ogni sezione si mostra in maniera differente e distinta dalle altre. Le tracce audio sono una ventina e contribuiscono a riempire l'azione di gioco di atmosfera.

Inoltre *Delta's Shadow* è vasto e richiede impegno. Abbiamo già visto come le sezioni siano ampie e dalla struttura non molto lineare. Ci vuole tempo per padroneggiare le azioni di Nova e imparare a sfruttare strategicamente le abilità speciali delle tute. In acqua i movimenti sono rallentati e se non si sta attenti si rischia di andare a sbattere contro i nemici o le lame circolari. Vi sono anche aree segrete, rivelate sparando contro certe pareti, in cui sono nascoste icone utili. La parte in cui controlliamo Jacqueline è un piacevole diversivo che "spezza" la narrazione e aggiunge ulteriore profondità.

Naturalmente, tutto questo significa che *Delta's Shadow* non può stare nella RAM di un singolo Spectrum. Il gioco è distribuito in formato immagine disco TR-DOS da 640 KB, in modo da immagazzinare tutti i dati necessari,che

vengono caricati di volta in volta. Su uno Spectrum reale, il gioco si può caricare solamente da un'interfaccia DivIDE e derivate provvista di sistema operativo ESXDOS. La presenza di così tanti dettagli grafici rende poi opportuna una differenziazione dei dettagli in basso, medio e alto: solo la prima modalità è presente per uno Spectrum "ordinario", mentre facendo girare *Delta's Shadow* tramite un emulatore capace di aumentare la frequenza del processore (per esempio SpecEmu), è possibile abilitare i dettagli extra. Questi consistono in alcune animazioni dello sfondo, per esempio ventilatori che girano, e in pezzi di robot o intonaco che si staccano all'impatto del Power Blade. Volendo, si possono abilitare tali dettagli anche su una macchina reale, però le animazioni risulteranno visibilmente meno fluide. Si tratta comunque di aspetti tutto sommato di contorno, che non compromettono né l'impressione globale, né tantomeno la giocabilità: anche con i dettagli impostati al livello più basso, *Delta's Shadow* è comunque straordinario. Gli aspetti meno convincenti sono, come





già visto, la parte di guida e la presenza di due controlli separati per salire le scale e per saltare, una cosa che personalmente non ho mai accolto con favore. Avrei preferito la possibilità di assegnare lo stesso tasto ai comandi Su e Salta. Sono difetti gravi? No di certo; il gioco perfetto non esiste, dopotutto.

Detto questo, *Delta's Shadow* è un titolo semplicemente imperdibile, che coniuga una realizzazione tecnica veramente professionale a un coinvolgimento per il giocatore tanto intenso quanto durevole. Vale molto più dei 5 euro di prezzo minimo richiesto per lo scaricamento digitale, e per di più, oltre a esso, si ricevono pure la versione, parimenti eccellente, per il Next e una per Windows, che combina insieme quelle per Spectrum e Next. Di conseguenza, *Delta's Shadow* si merita pienamente il mio riconoscimento personale di gioco dell'anno 2020.


Illustrazione di Petr Polyakov

Finalmente, il Next è arrivato nelle case di migliaia di appassionati in tutta la sua gloria, aprendo una nuova dimensione al mondo della retroinformatica. In questo articolo vi racconto il mio approccio allo Spectrum del XXI secolo.

ALLA SCOPERTA DEL NEXT

ALLA SCOPERTA DEL NEXT

Il 2020 per gli appassionati di Spectrum è stato soprattutto l'anno del Next. Dopo l'invio delle schede madri "nude", avvenuto già dalla fine del 2017, gli esemplari finanziati dalla campagna su Kickstarter di tre anni prima sono stati consegnati ai loro mecenati, i quali hanno così potuto toccare con mano quello che è per prima cosa il frutto di una passione comune.
Il progetto Next nasce come evoluzione della TBBlue, una scheda madre basata sul clone brasiliano dello Spectrum TK95, ideata da Victor Trucco e Fabio Belavenuto. Assieme a Henrique Olifiers, anch'egli brasiliano ma da tempo residente nel Regno Unito, i tre, inizialmente quasi per scherzo, pensano di trasformare il TBBlue in un rifacimento integrale dello Spectrum e di coinvolgere nel progetto Rick Dickinson, il grande designer a cui si deve l'inconfondibile stile di tutti i computer targati Sinclair dallo ZX80 al QL. In seguito, aderiscono diversi altri sviluppatori, e all'inizio del 2016 comincia quindi la progettazione del nuovo home computer. La campagna di raccolta fondi parte nell'aprile 2017 con un obiettivo iniziale di 250.000 sterline, che viene raggiunto dopo circa un giorno e mezzo. Alla fine saranno raccolte 723.390 sterline da 3.113 sostenitori.
L'accoglienza entusiastica ricevuta dal Next ha poi spinto il gruppo degli sviluppatori – al quale nel frattempo è purtroppo venuto a mancare Dickinson, scomparso nell'aprile del 2018 – a mettere in atto una seconda campagna su Kickstarter, che ha riscosso ancor più successo della prima, accumulando ben 1.847.106 sterline elargite da 5.236 sostenitori.
In questo articolo non mi soffermerò, se non rapidamente, sugli aspetti più schiettamente tecnici. Piuttosto, intendo dare un resoconto della mia esperienza iniziale con il Next e delle impressioni che ne ho ricavato.

L'ASPETTO ESTERIORE

Il Next riprende le linee e le proporzioni del 128, l'ultimo della serie degli Spectrum disegnato da Dickinson, e si pone in tal modo lungo una ideale linea di continuità già da questo punto di vista. L'involucro in plastica è assemblato con cura: lo schema della tastiera conserva del tutto l'aspetto del Plus e del 128, con le parole chiave e i simboli incisi in bianco nella parte alta di ciascun tasto. Al tatto risulta più comoda dell'originale, sia nella digitazione che nel gioco, dal momento che i tasti oppongono meno resistenza alla pressione e sono quasi piatti anziché concavi, senza gli spigoli di quelli "vecchio tipo". Potete comunque servirvi di una tastiera PS/2, se



CARATTERISTICHE TECNICHE

Processore: Z80 da 3,5 MHz con modalità "turbo" da 7, 14 e 28 MHz
Memoria: 1 Mb RAM (espandibile internamente a 2 Mb)
Video: Modalità a 256 e 512 colori, risoluzione 256x192 e 640x256
Uscite video: RGB, VGA, HDMI, 50 e 60 Hz
Hardware supplementare: Sprite hardware, DMA, Copper, ULA espansa, Tilemap, Layer2
Supporti di memoria: Ingresso scheda SD, compatibile con il protocollo DivMMC
Audio: 9 canali via 3 chip stereo AY-3-8912, più 2 DAC a 8 bit
Joystick: 2 porte compatibili Cursor, Kempston e Interface 2
Porta PS/2: Mouse con emulazione Kempston, o tastiera esterna
Specialità: Funzionalità Multiface per l'accesso alla memoria, salvataggi, trucchi ecc.
Supporto per il nastro: Ingresso/uscita combinato MIC/EAR per caricamento da e salvataggio su nastro
Espansione: Porta per il bus d'espansione originale e porta d'espansione per la scheda acceleratrice
Scheda acceleratrice (opzionale): Processore grafico/CPU da 1 GHz/512 Mb di RAM
Rete: Modulo Wi-Fi
Extra: Orologio in tempo reale
Sistema operativo: NextZXOS e NextBasic con set di comandi espanso

provvista di un apposito adattatore, grazie al connettore posto sul retro, al quale si può anche collegare un mouse, per l'utilizzo nei programmi compatibili con il mouse Kempston.
L'indubbia eleganza dell'insieme si rivela poi nel gruppo di quattro archi in plastica colorata, posti sulla parte destra, che riecheggiano la striscia quadricolore rossa-gialla-verde-blu, associata allo Spectrum fin dalla sua prima apparizione, quasi quarant'anni or sono. Un elemento solo apparentemente decorativo, la cui funzione è proprio quella di sottolineare l'ascendenza dalla serie originaria. Val la pena di ricordare che durante la fase di costruzione del prototipo l'arco rosso è stato ordinato al fabbricante due volte, perché la prima era venuto fuori di un colore tendente all'arancione, troppo diverso da quello degli Spectrum precedenti. Questo dà un'idea della cura posta dal gruppo realizzatore nel



trasporre il Next da disegno astratto a oggetto reale, anche nei minimi dettagli. Da notare poi la scritta "Sinclair" stondata; personalmente l'avrei lasciata così com'era prima, ma tant'è.
Il retro della macchina mostra una serie di uscite ed ingressi: i connettori uscita video VGA/RGB e HDMI, l'uscita audio stereo e quella combinata EAR/MIC per il



collegamento a un registratore a cassette (sia caricamento che salvataggio), due porte USB Mini-A, il già citato connettore PS/2 e il bus multifunzione, protetto da un coperchietto.

MODALITÀ VIDEO E GESTIONE DELLO SCHERMO

Il Next, per quanto bello da vedere, non è però un soprammobile, né un complemento d'arredo: è una macchina da utilizzare. Cosa succede quando lo si collega ad un monitor?
Le uscite video sono RGB, VGA e HDMI a 50 e 60 Hz. La qualità dell'immagine migliore si ottiene con la HDMI: i pixel appaiono nettamente distinti tra loro, i colori brillanti e senza "sbavature" e il movimento degli elementi sullo schermo privo di intoppi. Questa impostazione però ha il difetto di non visualizzare correttamente il multicolore, cioè l'effetto ottenuto dalle routine grafiche Bifrost e Nirvana e simili. Il problema, come spiegato dagli stessi sviluppatori del Next, è dovuto alle particolarità dell'architettura HDMI, più complessa rispetto a quella VGA, e non è di facile soluzione. Non è un difetto critico – del resto il multicolore compare solo in un piccolo numero di giochi e demo – ma se volete far

girare sul Next del software in cui vengono implementate tali routine, dovete "ripiegare" sull'uscita VGA. La qualità dell'immagine in questi casi non è allo stesso livello della HDMI, anche se superiore a quella RGB/SCART .
Le modalità VGA sono classificate con un numero che va da 0 a 6 e possono, come la HDMI, girare a 50 o 60 Hz. Per una fedele ricreazione dello Spectrum, comunque, la VGA 0 a 50 Hz dà il risultato migliore, poiché le altre si traducono in un aumento della frequenza di clock interno che si manifesta in modo molto evidente nello slittamento verso l'alto delle frequenze audio. In altri termini, i suoni vengono trasposti in alto di un semitono ad ogni cambio di modalità. Bisogna in ogni caso armarsi di una certa dose di pazienza e verificare quale delle modalità assicuri la maggiore compatibilità col monitor, specie quando questo ha proporzioni diverse dai 4:3 della tradizionale immagine video dello Spectrum. Se non gradite lo schiacciamento dell'immagine su uno schermo a 16:9 o similari, non vi resta che armeggiare con le impostazioni del monitor fino a ottenere l'immagine che desiderate. Il connettore VGA, a differenza dello HDMI, non trasporta anche il segnale audio, quindi per udire i suoni prodotti dal computer dovrete procurarvi un cavetto jack stereo da 3,5 per collegare l'uscita Audio Out del Next a un altoparlante esterno (cosa da fare anche nel caso in cui il vostro monitor non disponga di altoparlanti).
A differenza degli Spectrum storici, il Next consente di manipolare lo schermo tramite ben quattro livelli numerati da 0 a 3. Ognuno di essi possiede caratteristiche diverse: il livello 0 è quello della risoluzione standard dello Spectrum, mentre gli altri, attraverso varie combinazioni, permettono di arrivare fino a 640x256. Sullo schermo possono essere visualizzati contemporaneamente fino a 256 colori, da un totale di 512 disponibili. Altra novità è la presenza di un'area di memoria dedicata per gli sprite. Questi hanno


Warhawk

dimensione 16x16 e sullo schermo se ne possono visualizzare sino a un massimo di 64 alla volta. Il tutto sarebbe gestibile già dal BASIC, ma si tratta di un'architettura assai complessa, tanto che il manuale dell'utente vi dedica ben tre capitoli. Purtroppo, la descrizione, per lo meno a chi scrive, appare troppo spesso contorta e poco chiara. Una guida "for dummies" al riguardo sarebbe la benvenuta. In ogni caso, alcuni giochi usciti per la piattaforma (v. più avanti) danno un'idea delle grandi capacità di questo sistema.

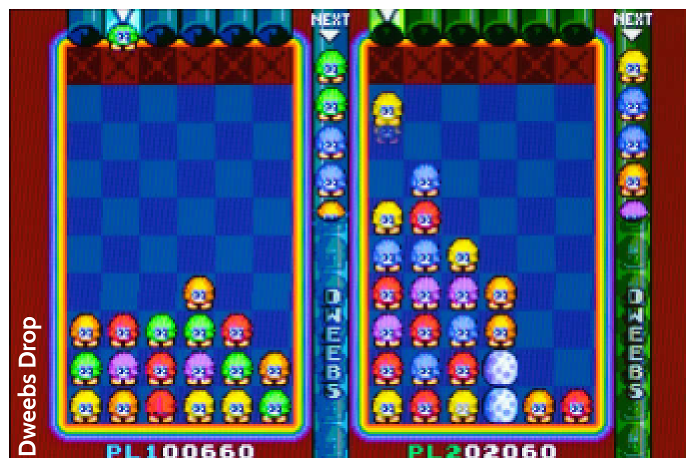
PERSONALITÀ MULTIPLA

Il Next può assumere delle diverse "personalità" grazie all'architettura interna basata su FPGA (*Field Programmable Gate Array*, "matrice di porte logiche programmabile sul campo"). Si tratta, detto in termini molto semplici, di un insieme di circuiti che possono essere disposti e collegati tra loro in tempo reale, in modo da riprodurre fedelmente il funzionamento di più piattaforme. Nella fattispecie si tratta dei modelli storici


Montana Mike

dello Spectrum, incluso il 128 Investronica, e di altri come i cloni brasiliani della Microdigital (cosa non sorprendente, data l'origine degli ideatori del Next), o di ROM alternative per il 48K come la GOSH Wonderful. Non manca neppure un'impostazione che abilita le temporizzazioni dei cloni originari della vecchia URSS. Non si tratta, quindi, di una semplice emulazione. Per chi, come il sottoscritto, è quasi totalmente digiuno di ingegneria elettronica, questa possibilità di "impersonare" macchine diverse è, parafrasando Arthur C. Clarke, poco meno che magia. Al di là del notevole fascino del poter maneggiare una macchina "esotica" senza ricorrere all'emulazione su PC, per uno sviluppatore c'è l'indiscutibile vantaggio di poter testare la compatibilità del proprio software anche su queste piattaforme, che per quanto meno diffuse mantengono pur sempre una loro base di utenti.
Il sistema operativo del Next è memorizzato su di una scheda SD fornita in dotazione al computer. La scheda è pure necessaria per l'aggiornamento del firmware e per ospitare il software da far girare su di esso. In pratica, tutto quello che desiderate "dare in pasto" alla macchina passa

per questa scheda SD, o per un'altra che comunque contenga i file di sistema indispensabili per l'avvio. Solo l'avvio. Solo a Next avviato si può usare il jack da 3,5 per il caricamento da nastro (e anche il salvataggio, dato che combina le funzionalità di EAR e MIC), al fine di dare vita

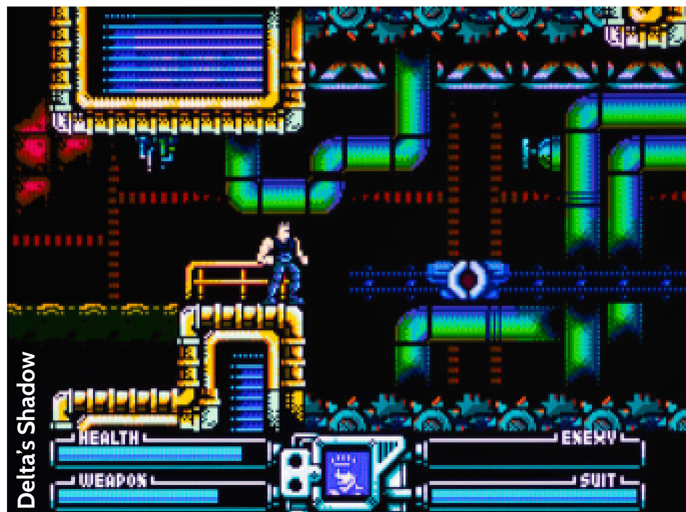


Dweebs Drop

ad un'esperienza ancora più "retro". Tra le "personalità" c'è il 128 con DivMMC, il che rende possibile copiare sulla scheda SD il sistema operativo ESXDOS. Questa funzionalità si rivela particolarmente utile se, possedete un'interfaccia del tipo DivMMC e volete far girare sul Next giochi, demo, applicazioni ecc. già pronti per l'uso con quel dispositivo.
Il Next "accelerato" comprende una scheda supplementare con un coprocessore grafico, un modulo Wi-Fi e un orologio in tempo reale, il cui utilizzo è previsto nell'ambito della sua personalità principale. Al momento però queste parti addizionali non sembrano essere state granché sfruttate. Staremo a vedere.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Le capacità grafiche e sonore del Next sono state già messe alla prova da una serie di giochi di vario tipo. Si tratta per la maggior parte di titoli arcade, ma non mancano altri generi. La maggior parte di quelli che ho finora esaminato sono di fattura abbastanza buona, ma



Delta's Shadow

poco originali. Ad esempio: *Montana Mike*, un piattaforme-e-scale palesemente ispirato a *Rick Dangerous; Bubblegum Bros*, un *platform* che ricorda molto *Bubble Bobble; Dungeonette*, un clone di *Atic Atac; Warhawk*, uno sparatutto a scorrimento verticale; *Angry Bloaters*, una specie di *Bomberman; Dweebs Drop*, un ibrido fra *Tetris* e *Candy Crush*. Fanno eccezione le versioni per Next di due giochi usciti pure per lo Spectrum e recensiti in questo Annuario: l'ottima avventura testuale in stile Infocom *Tristam Island*, e *Delta's Shadow*, che sul Next è tanto coinvolgente e appassionante quanto lo è sul suo "fratello minore", mentre la realizzazione tecnica mostra appieno ciò di cui è capace la nuova macchina, dalla grafica a tutto colore, alla fluidità dei movimenti degli sprite frutto di un sapiente utilizzo dello hardware dedicato, fino al sonoro che sfrutta egregiamente i nove canali AY a disposizione. Si può dire che *Delta's Shadow* sia il primo "vero" gioco concepito con il Next in mente.
Tra i titoli attualmente in fase di lavorazione, è da segnalare *Cuadragon Next*, un'avventura dinamica con sfumature ruolistiche, programmata con lo ZX Basic.


Cuadragon Next

IL GIUDIZIO FINALE

Alla luce di quanto si è visto finora, di fronte alla domanda: "è valsa la pena di investire nel Next 'fisico' e di aspettare tanto a lungo?", la mia risposta è un "sì" forte e chiaro. Il Next è esteticamente magnifico, possiede caratteristiche hardware di enorme potenzialità ed ha aperto un capitolo nuovo nella storia della retroinformatica. È lo Spectrum che, forse, avremmo potuto vedere nelle nostre case già dalla fine degli anni Ottanta, se lo zio Clive non si fosse fatto prendere la mano da quella faccenda della mobilità sostenibile (idea in sé buona e molto in anticipo sui tempi, ma realizzata con una tecnologia inadeguata e troppa fretta, ahimè). Sia come sia, il Next è qui e sta cominciando a mostrare ciò che è in grado di fare. Che possa ispirare una nuova generazione di appassionati e retroprogrammatori!



POWER UP! ACTION PACK

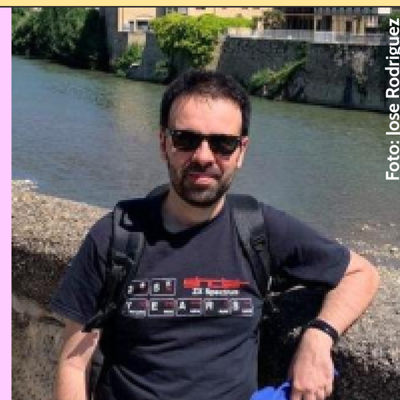
Il progetto *Power Up! Action Pack* nasce nel 2019 per iniziativa del gruppo Play On Retro, con l'obiettivo di far rivivere l'era delle raccolte di videogiochi per computer degli anni Ottanta. Invece della cassetta o del disco, *Power Up! Action Pack* viene distribuita su di un medium abbastanza peculiare: il Dandanator Mini.
Si tratta di una cartuccia della capacità di 512 Kb, da inserire nel connettore multifunzione posto sul retro



dello Spectrum per caricare istantaneamente file in formato SNA, Z80 o TAP tramite un apposito menù che compare all'atto della connessione. Non ci sono ponticelli o interruttori da configurare: il Dandanator Mini è "plug and play" e pienamente compatibile con tutti gli Spectrum storici, col Next e persino con diversi cloni, come i Microdigital TK90 e 95, il CZ Spectrum, i Timex Sinclair 2048 e 2068, il Didaktik M e la serie Harlequin. Inoltre, il Dandanator Mini è disponibile anche in una versione per gli Amstrad CPC ed è un progetto libero: gli schemi e l'elenco dei componenti necessari sono scaricabili dal sito ufficiale *www.dandare.es*
Tornando al *Power Up! Action Pack*, questo è l'elenco dei giochi presenti: *Black & White*, *Booty Black Edition* (versione ritoccata di *Booty The Remake*), *Car Wars*, *Cómeme El Chip*, *Funky Fungus Reloaded* (da me realizzato appositamente per questo progetto e di cui parlo in questo Annuario nell'articolo *Dietro le quinte*), *Manic Pietro*, *Ninjakul II*, *Old Tower*, *Red Planet*. Si tratta di una selezione veramente notevole per qualità e quantità, in grado di far passare ore di divertimento agli appassionati che desiderano far girare i giochi sulle loro macchine reali, però facendo uso di un dispositivo del giorno d'oggi.
La confezione della raccolta è in cartone plastificato, come quelle dei tempi che furono, e comprende, oltre alla cartuccia, una ricca dotazione: un manuale a colori con le istruzioni dei giochi e le presentazioni del progetto, di Iván Sanchez e di Felipe Monge; una cartolina con ologramma; un CD audio di musiche composte da Beyker (Sergio Vaquer Montez) per vari giochi per Spectrum pubblicati tra il 2006 e il 2019; infine, una piccola strega in pasta polimerica.
Per ogni altra informazione potete contattare Play On Retro tramite il sito ufficiale *www.playonretro.com*



A TU PER TU CON...
JOSE "BORIEL" RODRIGUEZ



José Rodriguez Rosa, in arte Boriel, è l'autore dello ZX Basic, un programma per Windows, Linux e Macintosh nato come un semplice compilatore BASIC per lo Spectrum, che col tempo si è trasformato in un vero e proprio nuovo linguaggio di programmazione, integrando il vecchio BASIC Sinclair con una nuova sintassi e una struttura più moderna: per esempio, non prevede l'obbligo dei numeri di linea e include istruzioni e funzioni tipiche di altri "dialetti" BASIC e di altri linguaggi. In questa intervista, Jose si racconta e ci rivela origini e prospettive future della sua "creazione".

Raccontaci un po' di te: chi sei, cosa fai nella vita...

Il mio nome è Jose, ma per ragioni storiche ho scelto lo pseudonimo di Boriel. È un personaggio che ho inventato per giocare ai giochi di ruolo da tavolo. È un mago simile a Gandalf o a Bobbin Threadbare (il protagonista del gioco *Loom*).

Come hai iniziato con lo Spectrum?

Ho iniziato, come quasi tutti, da bambino. Ero già appassionato di informatica prima di avere un computer. Ho anche imparato un po' di BASIC leggendo la rivista *Mi Computer* (che credo sia attualmente conservata in PDF Online). Realizzavo programmi a penna su un taccuino, e desideravo avere un computer. Per caso, mio padre ha notato un'offerta per i dipendenti dell'azienda in cui lavorava, ed era uno ZX Spectrum. E così ho avuto il mio primo computer. Non sapeva davvero cosa farci. Quando compariva la scritta "© 1982 Sinclair Research Ltd", che si cancellava premendo un tasto, non sapevo come farla riapparire e spegnevo il computer. Il giorno dopo mi hanno detto che avevo parlato in sogno per tutta la notte. Dico per scherzo alla gente che il BASIC era una cosa così! È arrivato con un lotto di 6 giochi (il set Psion, con la saga di Horace, *Chess, Chequered Flag* ecc.). Alcuni miei compagni lo hanno ricevuto con i giochi della Ultimate e ho pensato che fossero stati più fortunati, ma in realtà questo era successo perché la loro fornitura era quella prevista per il 16K, mentre la mia includeva alcuni titoli per il 48K. Mi ci è voluta una settimana per acquistare un registratore a cassette e imparare a caricare i giochi. Quando mio padre ha visto i videogiochi, gli sono piaciuti e ha detto: "Ora risparmierò un bel po' di soldi, perché non andrai più nelle sale giochi, ma resterai a giocare a casa". Non aveva torto.

Cosa ti ha motivato a realizzare lo ZX Basic?

Man mano che ho acquisito esperienza con il computer, mi sono interessato più alla programmazione che ai giochi. Il BASIC era ovviamente un linguaggio semplice e in attesa di essere utilizzato. La rivista *MicroHobby* (che tutti ricordiamo con affetto) era un'altra meraviglia che ci faceva emozionare ogni settimana, con le sue idee pazzesche, le sue spiegazioni degli algoritmi e i tutorial. Non ho mai visto nulla di simile. Forse oggi, in un'era in cui ci sono così tante informazioni in rete, non sono più così sorprendenti come allora.
Ho imparato il BASIC, ho creato alcuni giochi e ne ho giocati altri. Ho anche creato un piccolo interprete per un linguaggio di programmazione in cui ogni comando era di tre lettere... e ho torturato la più grande delle mie sorelle insegnandoglielo, ma si è divertita (oggi è laureata in matematica). Nonostante la sua forza espressiva, il BASIC Sinclair era lentissimo. Quando ho letto i confronti di velocità dei diversi BASIC dell'epoca, quello dello Spectrum è risultato il peggiore. Ho iniziato a imparare l'Assembly con un libro orribile e alcuni ottimi tutorial di *MicroHobby,* utilizzando un assemblatore molto limitato chiamato *Ultraviolet,* ottenuto tramite la pirateria (erano molto difficili da trovare a quei tempi).
Malgrado avessi programmato una porzione di un gioco, non sono più arrivato a fare altro. Il punto è che mi sono sempre chiesto: "Perché nessuno fa un 'convertitore' dal BASIC al codice macchina?" Il tempo passò, e con esso

l'età dorata dello ZX Spectrum. Sono arrivati il PC e l'Università, ho studiato ingegneria informatica e ho trovato la risposta: ho scoperto i compilatori e come crearli, e sono diventati la mia passione.
Un giorno mi sono imbattuto nel primo emulatore dello ZX Spectrum e ho giocato a *Manic Miner.* Ho provato un gran senso di nostalgia, e ho iniziato a parlarne con vari amici. Poi arrivò la moda del "retro" e in un forum ho proposto quell'idea... e finalmente è diventata realtà!

Sei soddisfatto dell'accoglienza ricevuta dallo ZX Basic fino ad ora?

Devo dire che sono rimasto sorpreso. Stavo pensando di creare un sottoinsieme BASIC minimo (IF-THEN, LET, POKE, GOTO e casomai GOSUB). Questo è il minimo per poter creare qualcosa di compilabile e far sì che gli utenti facciano il resto. Era più una "prova di concetto". Il fatto è che ha avuto un'accoglienza calorosa e mi hanno cominciato a chiedere più funzionalità. Mi piaceva anche programmare i compilatori, quindi ci abbiamo guadagnato tutti.
La gente fa fatica a crederci, ma dal 2010 ho iniziato a rivedere lo ZX Basic per renderlo un compilatore "multi-target", cioè per diverse piattaforme, non solo per lo ZX Spectrum o per lo Z80, ma anche per PC o Javascript. Il fatto è che ho applicato più modifiche (ristrutturazioni del codice), ma direi che creare un compilatore per 8 bit è stato più difficile che per PC. Fare delle prove è impegnativo: ogni versione di ZX Basic viene sottoposta a quasi 2000 test per la convalida prima del rilascio.
La programmazione per Sinclair (per mantenere la compatibilità) sbarra la strada a idee più innovative e rallenta lo sviluppo. L'evoluzione naturale sarebbe quella di cambiare il linguaggio per renderlo più generico e indipendente dalla piattaforma. Ciò implica una minore compatibilità della sintassi con il BASIC Sinclair, in quanto sarebbe più generica, ma potrebbe essere compilata per molte piattaforme. Immagina che un tuo programma venga eseguito in Javascript in un browser. È probabile che in futuro il progetto verrà biforcato in due programmi.

Hai mai pensato di realizzare tu stesso qualcosa per mostrare al pubblico le potenzialità dello ZX Basic? Un gioco, un programma di utilità, un demo...

Sì. Vorrei fare un gioco, ma sono ambizioso. Non sono abile con la grafica (curiosamente, da piccolo lo ero), ci vorrebbe molto tempo e non ne ho. Vorrei poter creare un gioco in cui raccontare una storia e, naturalmente, insegnare alle persone il modo in cui, secondo me, si dovrebbero fare certe cose con il compilatore.

Cosa ne pensi del Next?

All'inizio avevo delle riserve, ma mi sembra un'ottima idea. Ha resuscitato la passione: la comunità "retro" era sempre uguale, girava attorno agli stessi computer e agli stessi tipi di giochi. Era come se non ci fosse molto altro da dire, ma solo da ricordare. Adesso è possibile parlare di nuovo di una macchina da sfruttare, per fare giochi o a cui dedicare persino delle riviste. Se qualcosa del genere fosse uscito alla fine degli anni '80, sarebbe stato un successo.

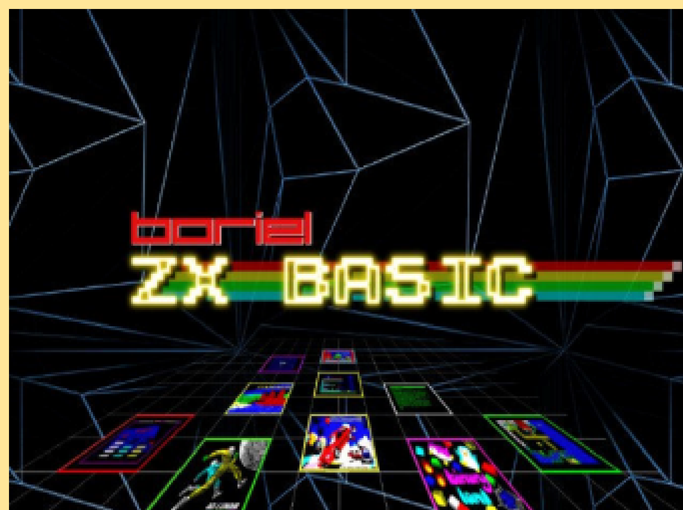
Cosa ne pensi, in generale, della "retromania" dilagante da anni? È solo una moda come tante altre, o c'è dietro qualcosa di più profondo?

Penso che sia più di una semplice moda passeggera. Le mode passano. Ma l'impronta che i microcomputer hanno lasciato su di noi credo durerà per sempre. Sarebbe come per i fan di qualche "franchise" (Star Wars, Star Trek, ecc.). Questo non finirà mai, o almeno non nella nostra generazione.

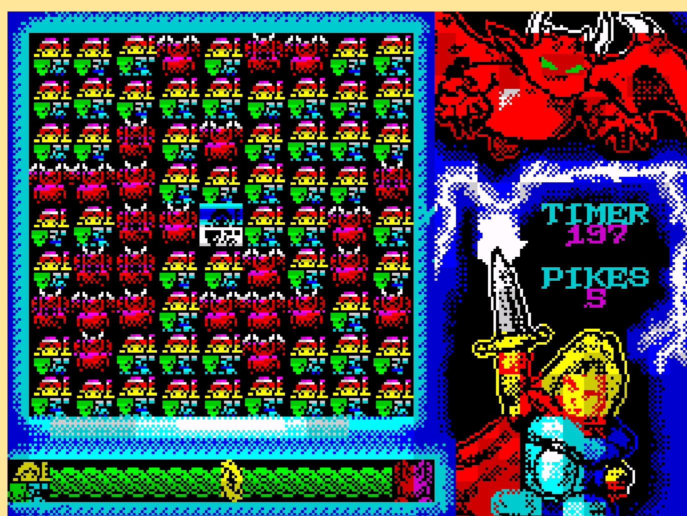
C'è qualcosa che vorresti dire ai lettori dell'Annuario?

Direi grazie per il loro interesse e per aver letto questa intervista, e grazie a te, Alessandro, per il tuo lavoro impressionante (con questo Annuario e con i tuoi giochi!!). Spero che le prossime versioni di ZX Basic continueranno ad essere apprezzate.

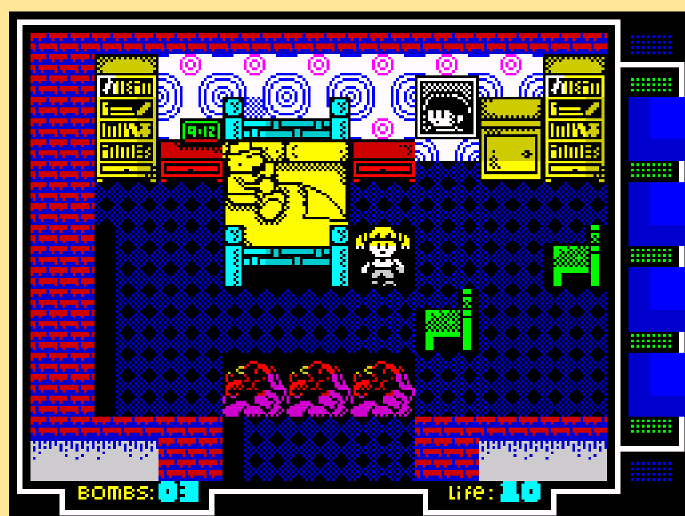
Grazie a te per il tuo tempo!



Con lo ZX Basic sono stati programmati, nel corso degli anni, svariati tipi di giochi: arcade, rompicapo, strategici, simulazioni e perfino avventure testuali. Oltre a* Red Raid The Beginning, Binary Land, Ad Lunam, Ad Lunam Plus, Cuadragon Next *e* Italia 1944*, citati altrove in questo Annuario, ecco degli altri esempi.



Knights & Demons DX - Kabuto Factory



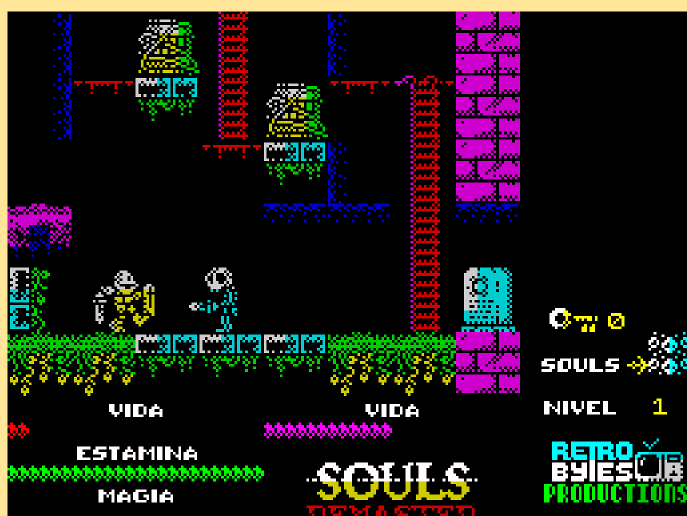
Maritrini F.M.S. En: Las etc. - Mojon Twins



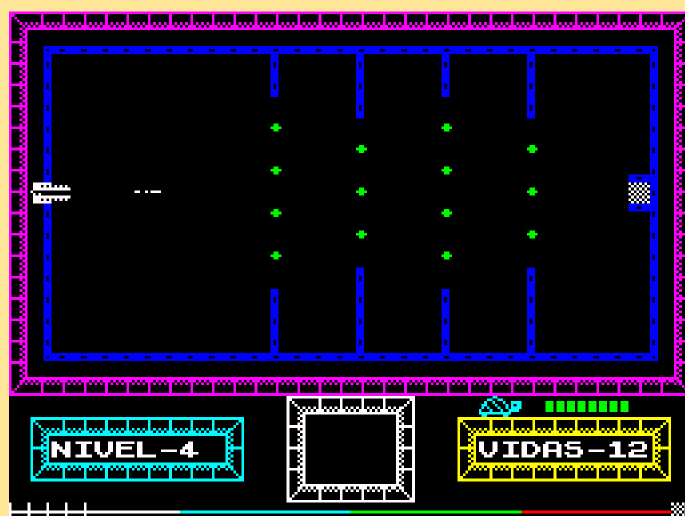
Bounty The Search For Frooge - P. Jenkinson



Earthraid - LCD



Souls Remaster - Alxinho



Strela - J.B.G.V.

DIETRO LE QUINTE

FUNKY FUNGUS RELOADED

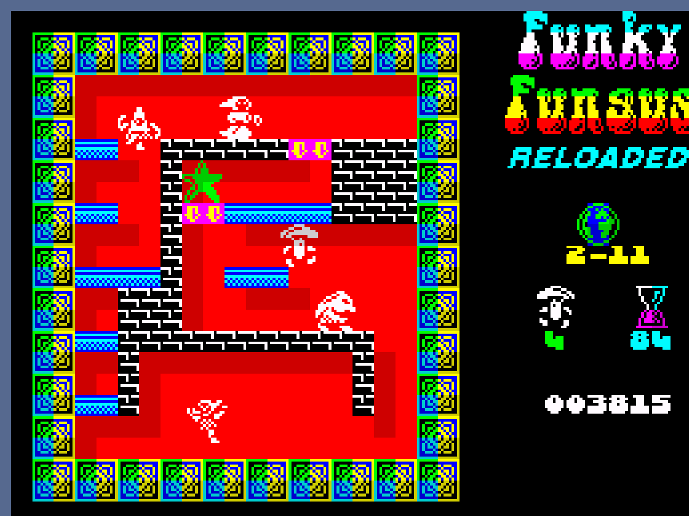
Quando *Funky Fungus* fece la sua comparsa il giorno di Pasqua del 2013, rappresentava il mio tentativo di creare qualcosa che ricordasse i vecchi coin-op di piattaforme a schermo singolo dove bisogna eliminare tutti i nemici per accedere a quello successivo. Per l'epoca si trattò di un progresso non da poco, basti pensare che fu il primo gioco multi-livello per il 128K realizzato con Arcade Games Designer; ciascun livello, chiamato "mondo", era infatti un singolo gioco messo insieme con questo strumento. Era inoltre il primo mio gioco introdotto da una presentazione. L'accoglienza fu abbastanza buona: furono apprezzati soprattutto lo stile grafico degli sprite e la grande varietà degli schermi, il che lo rendeva un arcade con un tocco di rompicapo, dal momento che



ogni schermo richiedeva una tattica diversa per essere superato: in alcuni si doveva partire subito, in altri occorreva pazientare e aspettare il momento buono per agire. La critica principale invece riguardava l'eccessiva difficoltà, che era stata peraltro riscontrata anche da chi aveva giocato i miei due titoli precedenti, *Lost In My Spectrum* e *Apulija-13*. Allora non avevo ancora imparato a calibrare bene questo aspetto, e poiché non mi piacciono i giochi che si finiscono in un pomeriggio, li rendevo a dir poco ardui. C'era poi il fatto che le prime versioni di AGD gestivano il rilevamento di collisione in modo non molto accurato, e ogni tanto Funky perdeva una vita in una situazione nella quale, senza questo inconveniente, ciò non sarebbe successo. Infine, la primissima versione utilizzava il disco M: o RAM Disk per immagazzinare i quattro mondi, ma questo lo rendeva incompatibile con le interfacce tipo DivIDE.



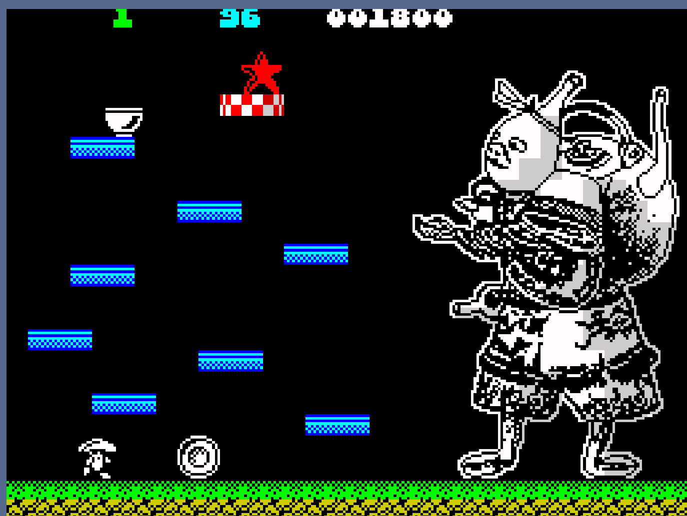
Pertanto feci uscire qualche mese dopo una versione riveduta comprendente una routine in Assembly, sviluppata dopo vari tentativi e uno scambio di idee sul forum di World Of Spectrum. La routine, che da allora ho impiegato in tutti i miei giochi per il 128K, conserva i livelli nei banchi di memoria (in forma compressa per farli stare



entro il limite dei 16 Kb), da cui poi li richiama alla bisogna, il tutto in modalità USR 0 per assicurare la compatibilità con la DivIDE. Altre revisioni riguardavano gli sprite e la distanza minima di collisione; anche se migliorata, non era ancora precisa come nelle mie intenzioni. *Funky Fungus* continuava a sembrarmi, nonostante le migliorie, un "diamante grezzo", una potenzialità non del tutto espressa. Avevo pensato alla possibilità di rivederlo ulteriormente, ma cominciai a dedicarmi a *Cousin Horace*, un progetto ancora più ambizioso, e lasciai



cadere la cosa. Quasi sei anni dopo, nel marzo del 2019, mi contattò Felipe Monge riguardo al progetto *Power Up! Action Pack,* la raccolta di giochi recenti da far uscire su cartuccia Dandanator (vedi pagina 42), e mi chiese se fossi interessato a partecipare.
Quella era l'occasione per rispolverare *Funky Fungus* e rilanciarlo in grande stile: avevo alle spalle i due giochi di Sophia, molto ben accolti dal pubblico, e avrei utilizzato l'esperienza accumulata grazie ad essi per chiudere un discorso rimasto interrotto da tempo. Per sottolineare la differenza rispetto al gioco originario, aggiunsi un *Reloaded* al titolo. Le modifiche, gli ampliamenti e i miglioramenti che separano i due giochi sono davvero tanti: la nuova interfaccia utente interamente codificata



in Assembly, gli otto schermi in più, la musica di fondo ispirata ai maestri del funk/jazz anni '60 e '70, le stelle giranti ingrandite e che lampeggiano, il rilevamento di collisione più preciso, i nemici ridisegnati, l'animazione di morte di Funky, i codici per poter rigiocare i mondi, la tabella dei punteggi più alti...
Inizialmente pensavo di distribuire *Reloaded* solo dopo l'uscita della cartuccia *Power Up! Action Pack*, ma l'insorgere della pandemia da Covid-19 ebbe l'effetto di rallentare quel progetto, e poiché si avvicinava la Pasqua, volevo approfittarne per lanciare il gioco proprio in occasione di quella festività, come avevo fatto sette anni prima per il vecchio *Funky Fungus.* Felipe fu così gentile da darmi il suo benestare, pertanto domenica 12 aprile 2020 Funky Fungus tornò sugli schermi, più ardito di prima.
Come già per *Lost In My Spectrum* e *Apulija-13,* anche nel caso di *Funky Fungus* intendevo ritirare le vecchie versioni dagli archivi di World Of Spectrum e Spectrum Computing, in quanto desideravo che gli utenti giocassero solo a *Reloaded.* Fu Arnau Jess a suggerirmi di non eliminare la possibilità di scaricare il vecchio *Funky Fungus,* affinché i giocatori si rendessero conto dell'entità dei cambiamenti apportati in *Reloaded.* Così ho fatto, anche se al momento di pubblicarlo ho insistito sul fatto che questo è il *Funky Fungus* che avrei voluto produrre sette anni prima, se avessi avuto i mezzi e l'esperienza di cui dispongo adesso.
Perciò desidero che i giocatori si orientino su *Reloaded,* piuttosto che sulla versione di allora, il cui valore è puramente storico.



Funky Fungus visto da Eloy Zeta



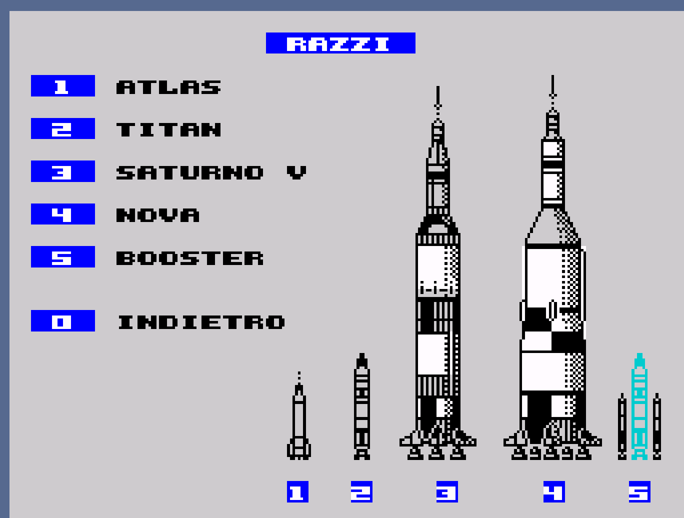


AD LUNAM PLUS

Lo scorso anno, in occasione del cinquantesimo anniversario dello sbarco sulla Luna dell'Apollo 11, avevo realizzato *Ad Lunam*, una "prova di concetto" con l'obiettivo di portare sullo Spectrum un adattamento di *Buzz Aldrin's Race Into Space* (potete trovare i dettagli nello scorso Annuario). Il gioco, dovendo girare sul 48K, era molto spartano nella presentazione, come i titoli di strategia gestionale dei primi anni Ottanta. Mi promisi quindi di dar vita a una versione ampliata per gli Spectrum a 128K, nella quale avrei inserito grafica, animazioni e musica AY per darle un aspetto più attraente, senza sacrificare al contempo nulla dell'idea e della meccanica di gioco originarie. Naturalmente, questo poneva il problema di suddividere il gioco in



porzioni distinte da immagazzinare nei banchi di memoria e richiamare alla bisogna, facendo in modo di riservare un'area fissa per le variabili, così da non alterarne i valori nel passaggio da una sezione all'altra. Per fortuna, la natura gestionale del gioco, caratterizzata da vari ambiti distinti tra loro – ricerca e sviluppo, pianificazione



delle missioni, costruzione di strutture ecc. – rendeva più semplice questo compito.

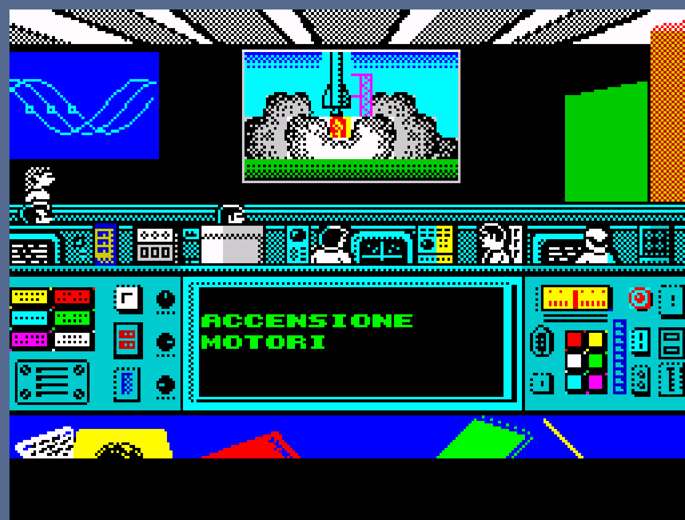
In *Ad Lunam Plus* ho lavorato soprattutto sulla grafica, cercando di riprodurre il più fedelmente possibile l'aspetto dei veicoli spaziali: i razzi, in particolare, sono rappresentati in scala, e questo ha richiesto un impegno maggiore nel disegnarli. Ancora più faticosi da realizzare sono stati i numerosi ritratti dei protagonisti della corsa allo spazio, a cominciare da quelli che aprono il gioco con la scelta tra USA e URSS, cioè Werner von Braun e Sergei Korolev, per proseguire con quelli dei piloti – ora distinti propriamente tra "astronauti" e "cosmonauti" – e alle schermate finali. Grazie a un paziente lavoro di digitalizzazione e rifinitura, sono venuti fuori abbastanza somiglianti agli originali, e costituiscono la parte grafica di cui sono rimasto maggiormente soddisfatto.

L'aggiunta più notevole, comunque, è la sala del controllo missione, con le relative animazioni. Ispirata a quella di *Apollo 18* della Accolade, è la parte più di fantasia del gioco, in quanto nei primi anni dell'esplorazione dello spazio si trattava di strutture molto più piccole e semplici, prive dei vari schermi per la visualizzazione delle fasi che

sarebbero entrati in uso solo verso la fine degli anni Sessanta. A causa delle limitazioni di memoria, ho creato qualcosa di ibrido: la rampa di lancio a torre è tipicamente americana, ma nelle missioni con equipaggio si può notare la digitalizzazione di una famosa foto di Gagarin a bordo della Vostok 1, con un casco tipo Sokol sulla testa. Per lo stesso motivo, le tute degli astronauti/cosmonauti viste nelle passeggiate spaziali e quando viene piantata la bandiera sulla Luna sono state disegnate in maniera "neutrale", cioè senza farle assomigliare a nessuna in particolare, pur sembrando verosimili per l'epoca. Parimenti, gli edifici – alcuni di essi ispirati ad elementi grafici visti in *Raid Over Moscow* – sono gli stessi per entrambe le parti.

Volendo usare delle immagini d'epoca per le schermate di fine gioco, mi sono imbattuto in non poche difficoltà nel realizzare quella del giocatore USA. Desideravo utilizzare una foto tratta da una delle parate celebrative dell'equipaggio dell'Apollo 11, ma quasi tutte quellle reperibili in rete erano a risoluzione troppo bassa. In altre, gli astronauti, fotografati da lontano, apparivano troppo piccoli e non venivano bene in sede di conversione nel formato grafico dello Spectrum. Dopo vari tentativi poco convincenti, ho finalmente trovato una foto della prima pagina del *New York Times* del 14 agosto 1969: ho ritagliato e raddrizzato l'immagine principale, e dopo qualche altro aggiustamento, ho ottenuto un risultato adatto allo scopo. Per quella dell'URSS, invece, la scelta è stata abbastanza facile: la bella foto di Krusciov trionfante con Titov, Gagarin, Tereshkova e Bykovskij dall'alto del mausoleo di Lenin a Mosca si prestava magnificamente a coronamento di un'impresa di tale portata.





Riguardo alle musiche, oltre agli inni nazionali suonati al momento della scelta della nazione e al conseguimento di una pietra miliare, ho scelto, per accompagnare la scena di fine gioco, la *Washington Post March* di John Philip Sousa per gli USA e *Slava Rodine* di Semyon Aleksandrovich Chernetskij per l'URSS.

Così *Ad Lunam Plus* è uscito nell'estate del 2020 e dopo qualche parziale revisione ha assunto la sua forma definitiva. È il gioco di cui sono più fiero: a tutt'oggi è di gran lunga il più complesso, ed anche uno dei più vasti realizzati fino ad ora per lo Spectrum con lo ZX Basic. Come già fatto per *Ad Lunam,* ho accluso il codice sorgente al pacchetto di distribuzione, in modo che i più curiosi possano guardarci dentro, rendersi conto di come l'ho programmato, e perché no, trarre l'ispirazione per fare qualcosa di simile. C'è una tremenda mancanza di questo tipo di giochi nella scena "homebrew" dello Spectrum, e spero che altri potranno vedere in *Ad Lunam* e *Ad Lunam Plus* uno sprone per cercare a loro volta di colmarla.



...E ADESSO?

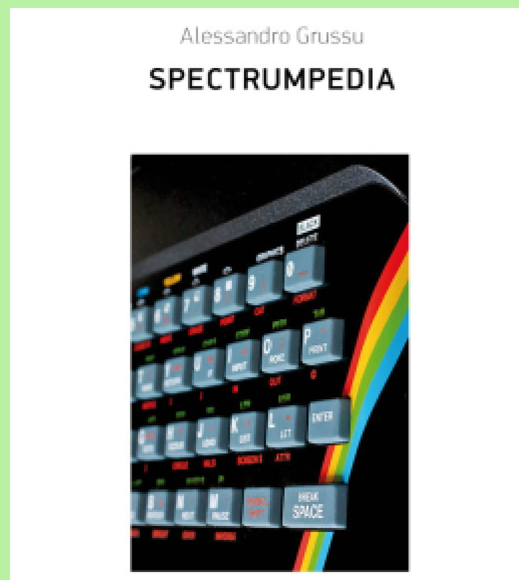




Il gioco preannunciato nello scorso Annuario sta diventando realtà. Adesso ha un nome: ***Italia 1944,*** un misto di avventura, strategia e gioco di ruolo interamente controllato attraverso dei menù a icone. Si tratta di un progetto nel quale ho cercato di mettere in pratica due distinte idee su cui stavo riflettendo da anni, ossia un'avventura dinamica ambientata nell'Italia occupata dai nazisti durante la seconda guerra mondiale e un sistema di gioco a controllo iconico. Delle due parti, la prima (in alto a sinistra) è completa ed è stata già provata con successo dall'inizio alla fine, mentre per quanto riguarda la seconda (in alto a destra) mi sto occupando di realizzare le rappresentazioni grafiche delle locazioni, dopodiché avrà inizio la fase dei test.

È ormai in dirittura d'arrivo la pubblicazione su cassetta di ***Sophia*** e ***Sophia II*** da parte di Bitmap Soft, che ha già in catalogo un'altra mia produzione, il multi-gioco in cinque capitoli *Cousin Horace*. *Sophia* (di cui potete vedere in basso l'immagine di copertina) e *Sophia II* sono entrambi corredati di un livello bonus esclusivo realizzato appositamente per quest'edizione.





Il 2022 segnerà il quarantesimo anniversario del lancio dello Spectrum. Di conseguenza, ho in mente di aggiornare la **Spectrumpedia** per includere i cambiamenti verificatisi nell'ambito della scena Spectrum da quando il libro è stato pubblicato, più di otto anni fa. Nel contempo, spero di poter anche riprendere la traduzione in inglese e iniziare quella in spagnolo, ma per questi compiti avrò bisogno del gentile aiuto di qualche volontario. Sapete come trovarmi!

Spec-Art



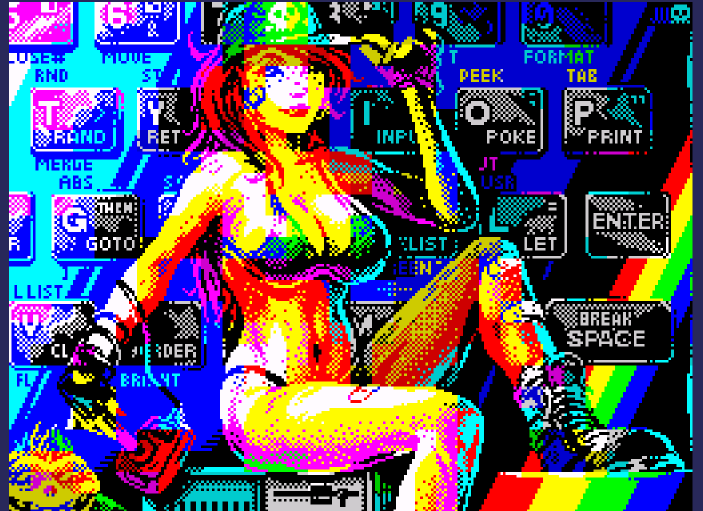
MAC - Lo Prohibido



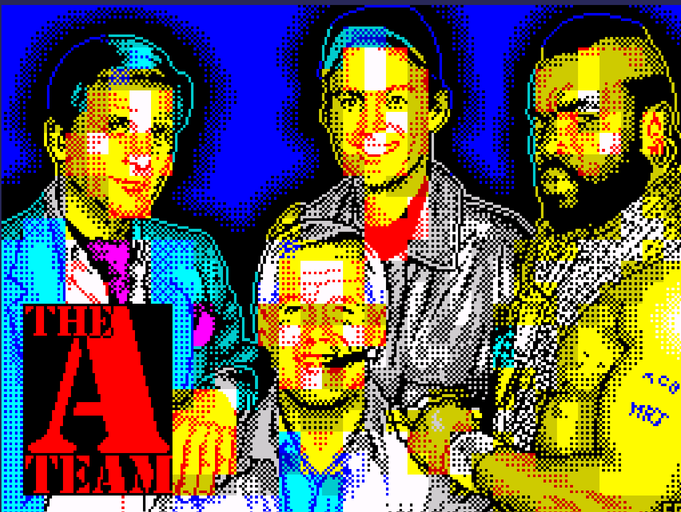
r0bat - Vasilissa



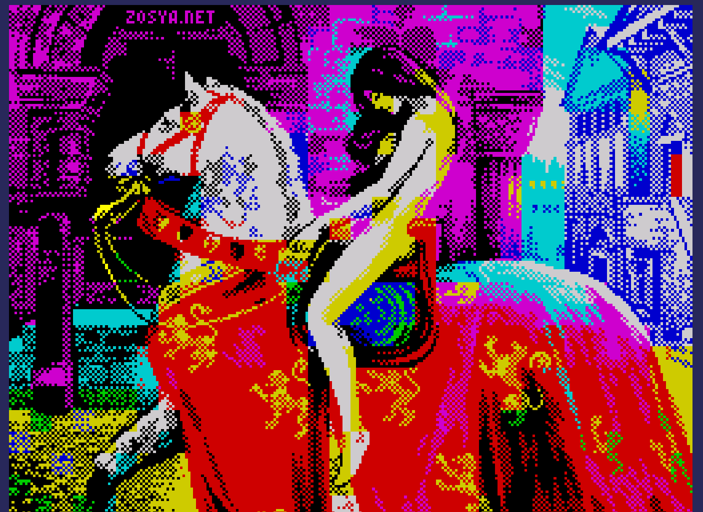
Pupets - A hundred years from now



Joe Vondayl - First Love



Chris Graham - A-Team



Zosya Entertainment - Lady Godiva



www.alessandrogrussu.it